Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 10/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

Die Nr.1

DM 9,90 mit CD-ROM

3 Vollversionen, 20 Demos auf 2 CD-ROMs



Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Starfleet Academy

Im Test: Die einzigartige Star Trek-Simulation

5 Jahre PC Games

300 Seiten, 3 Vollversionen, 20 Demos, Preise im Wert von 30.000 Mark

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer:
Registrierungspasswort:

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

3 VOLLVERSIONEN AUF CD-ROM

PIZZA CONNECTION
MAGIC OF ENDORIA
WRATH OF EARTH

Von Action bis Wirtschaftssimulation

DUNGEON KEEPER

Spielbare Demoversion von Bullfrogs Meisterwerk

EXKLUSIV

WORLDWIDE SOCCER PC

Spielbare Demoversion zu Segas Fußballspiel

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Alle neuen 3D-Actionspiele: Half-Life, Unreal, Tomb Raider 2, Sin & Turok. Erste Infos zu C&C2: Vergeltungsschlag und NHL Hockey 98



WHATS UP?

HAPPY BIRTHDAY!

Eine „ausgezeichnete" Cover-CD-ROM, ein bewährtes Wertungssystem, ein zugereister Stanglnator, ein ungemein flexibler Wertungskasten, Tips & Tricks zum Herausnehmen, eine ausufernde Poster-Diskussion, Booklets mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos, ein USA-Korrespondent der unbegrenzten Möglichkeiten, ein aussagekräftiger PC Games-Award, ein unverwüstlicher Leserbriefonkel und eine Redaktion, die zusammenhält wie Pech und Schwefel – das ist PC Games, Europas erfolgreichstes PC-Spiele-Magazin. Und das wird mit dieser Ausgabe fünf Jahre alt! Zur Feier des Tages liefern wir deshalb gleich zwei CD-ROMs mit – inklusive einem Schwung spielbarer Demos und gleich drei (!) Vollversionen: die Wirtschaftssimulation Pizza Connection, das Strategiespiel Magic of Endorio und der 3D-Action-Shooter Wrath of Earth.

Und das haben Sie sich wirklich verdient – wer seit über zweieinhalb Jahren das Prädikat „Meistgekauftes PC-Spiele-Magazin" im Untertitel führt, hat vor allem eines: die besten Leser der Welt – keinem anderen Titel schenken so viele Spiele-Fans ihr Vertrauen! Wir haben also allen Grund, uns bei Ihnen im Namen aller Mitarbeiter für fünf Jahre Treue zu bedanken, für Ihre Unterstützung, für Ihr Engagement, für Ihre konstruktive Kritik. Ihre Vorschläge und Ideen haben massiv dazu beigetragen, eine Zeitschrift zu formen, die Monat für Monat von über 650.000 Menschen gelesen wird. Weil Sie uns treu bleiben, bleiben wir Ihnen treu (und umgekehrt): Während es bei anderen Zeitschriften längst nicht mehr selbstverständlich ist, daß ein gerade frisch rekrutierter (Chef-) Redakteur auch vier Wochen später noch amtiert, kann sich die beständigste Redaktion der deutschen Spielemagazine-Landschaft ganz darauf konzentrieren, Ihnen Monat für Monat verläßliche Kaufempfehlungen, qualitätsgeprüfte Tips & Tricks und topaktuelle Previews für Ihr Geld zu bieten. Und wenn wir Sie im Editorial jeder Ausgabe als „Ihr PC Games-TEAM" begrüßen, dann ist das keine leere Floskel, sondern Prinzip: Statt eigenbrötlerischer „Gurus" arbeiten bei PC Games strapazierfähige, teamorientierte Redakteure, die sich auch nach fünf Jahren und über 1.200 getesteten Titeln ihre Begeisterung für PC-Spiele bewahrt haben – eben Spezialisten, die Ihnen nicht mit nervigem Alles-ist-schlecht-Journalismus den Spaß an Ihrem Hobby vermiesen, sondern Sie so fachkundig und objektiv wie möglich informieren wollen. Auch wenn wir uns dessen bewußt sind, daß Wertungen letztlich immer subjektiv sind und die Meinung des Einzelnen von unserer Einschätzung abweichen kann.



Zum Jubiläum hat das verwegene Quintett nur einen einzigen Wunsch: daß PC Games auch zukünftig Ihre ganz persönliche Nummer 1 bleibt. Und wir versprechen Ihnen, daß wir dafür alles tun werden...

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PERISCOPE

PREVIEW

REVIEW

STARFLEET ACADEMY

134

Wunder gibt es immer wieder. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte diesmal eine testfähige Version von Starfleet Academy bei uns ein. Der langerwartete Kadettenlehrgang mit James T. Kirk traf uns völlig unerwartet – umso überraschender war die Vielseitigkeit und die Atmosphäre, die das Spiel auf Anhieb ausstrahlen konnte. Unsere Erfahrungen mit dem Simulator der Sternenflotte lesen Sie ab Seite 134.

SPECIAL

HARDWARE

TIPS & TRICKS

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Fatal Racing. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

Beasts and Bumpkins* • Dreams to Reality* • Dungeon Keeper • F1 Manager 97 Pro • F-16 Fighting Falcon* • Formel 1* • Imperialismus* • Jedi Knight* • Jurassic War* • Lomax* • Lords of the Realm 2 – Siege Pack* • Montezuma – Der Fluch der Azteken • Overboard • Panzer General 3D* • PGA Tour Golf 97* • Sandwarriors* • The Curse of Monkey Island • Wissen macht nichts • Worldwide Soccer • X-Car

Specials

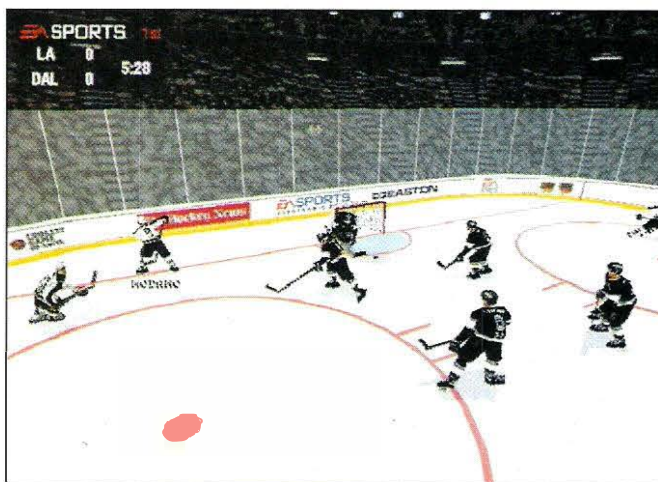
AOL-Software V3.0 • DirectX 3.0 • Shiny Benchmark • Tracks und Fahrzeuge für POD • Kleinanzeigen • Tips und Tricks • Command&Contact • Leser-Software • Die PC Games-Reportage • Dunkle Schatten 1&2

Updates

3D Ultra Minigolf V1.1 • 688i Hunter/Killer Realismus-Patch • Creatures V2.0 • EF 2000 Tactcom Graphics+ Patch • Extreme Assault 3Dfx-Patch • Flying Corps V1.1 • Grand Prix Manager 2 V1.02 • Interstate ´76 V1.08b • Tomb Raider Mystique Patch V1.02 • Tomb Raider PowerVR Patch • Vermeer V1.3

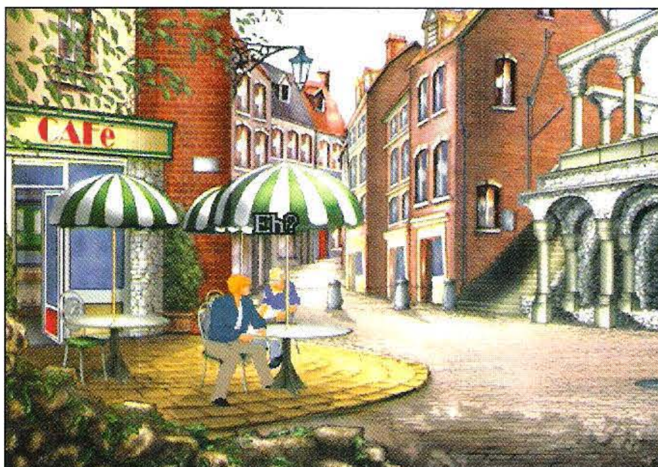
Vollversionen

Wrath of Earth • Magic of Endoria • Pizza Connection



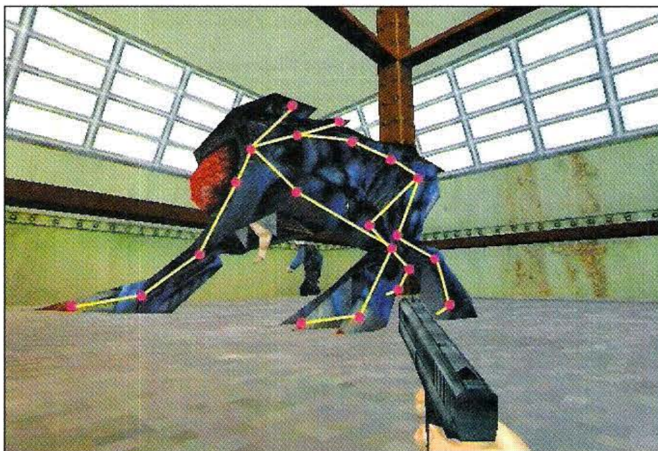
24 NHL HOCKEY 98

Im August wetzte Florian Stangl schon einmal die Kufen seiner Schlittschuhe. Warum? Eine spielbare Version von NHL Hockey 98 war endlich verfügbar und machte Appetit auf die bevorstehenden Wintermonate...



154 BAPHOMETS FLUCH 2

George Stobbord tappt wieder einmal versehentlich in ein aufregendes Abenteuer. Diesmal dreht sich alles um eine kaltblütige Drogenbande und einen uralten Maya-Kult. Wo der Zusammenhang besteht, erfahren Sie ab Seite 154.



32 HALF-LIFE

Was passiert, wenn Programmierern von ernsthafter Anwendungssoftware plötzlich langweilig wird? Sie entwickeln Spiele. So geschehen bei Valve Software, die mit Half-Life neue Akzente im Bereich 3D-Actionspiele setzen möchten.

Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis hofft auf einen verregneten Herbst

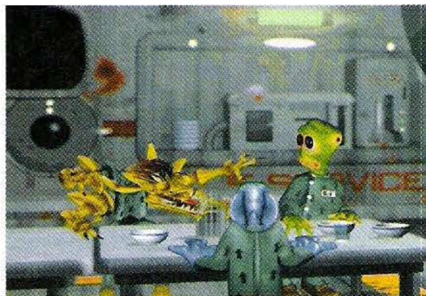
Jeder bei uns, der auch nur im entferntesten am RPG-Genre interessiert ist, fiebert derzeit einem Stichtag entgegen: dem **ersten Oktober**. Jetzt raten Sie mal, was dann ist! Oktoberfest? Falsch! Der „Tag der Deutschen Einheit" kann es rein rechnerisch auch nicht sein – obwohl das dem Kern der Sache schon etwas näher kommt. Ich persönlich werde den 1. Oktober künftig als **„Tag der Deutschen Rollenspieler"** im Kalender stehen haben, denn da geht Deutschlands **erster Onlinespiele-Server** ans Netz. Via Internet können sich dort **mehrere tausend** Abenteurer treffen, Zombies, Orks und Trolle vermöbeln oder in der Taverne ein gepflegtes Gespräch mit Gleichgesinnten führen (alles in Muttersprache, versteht sich). Bis sich der **Computec Verlag** endlich dazu entschloß, ein Online-RPG nur für deutsche Spieler herauszubringen, mußten wir Redakteure einen Großteil unserer Nerven dem „Heavy Traffic" opfern: Beim Austesten aller am Markt befindlichen Multiplayer-RPGs störten entweder **lange Übertragungszeiten**, oder wir fühlten uns als „ausländische" Spieler einfach **ausgegrenzt**. Daß wir gerade **Meridian 59** als – unserer Meinung nach – einziges taugliches Online-RPG auswählten, hat gute Gründe. Es gibt dort keine Bevormundung durch gesellschaftliche Ränge, das Spiel hat ein geniales Charaktersystem und – aufgepaßt! – es spielt aus der **First-Person-Perspektive**. Vor allem letzteres sollte nicht unterschätzt werden – oder können Sie sich vorstellen, sich an jemanden heranzuschleichen, der das Spielfeld aus der Vogelperspektive sieht? Neugierig geworden? Sie erfahren mehr unter WWW.PCGAMES.DE

Floyd – Es gibt noch Helden

Bekannte Stimmen im Simon 2-Nachfolger



Für die vollständig lokalisierte Version des Grafikadventures Floyd konnten die Übersetzungsspezialisten von Sunflowers **zwei bekannte Stimmen aus der Filmbranche** gewinnen. Die beiden Hauptfiguren Floyd und Dolores erinnern nicht nur irgendwie an **Brad Pitt** und **Whoopie Goldberg**, sondern werden tatsächlich von den zugehörigen deutschen Synchronstimmen gesprochen (Tobias Meister und Regina Lehmitz). Für die beiden Profisprecher dürfte Floyd wohl das umfangreichste Projekt ihres Lebens sein: An **17.000 Zeilen Text in einer Gesamtlänge von über 15 Stunden** wird selbst der längste Hollywood-Schinken nicht herankommen. Nach dem erfolgreichen Abschluß der Sprachaufnahmen werkelt Adventure Soft inzwischen eifrig am Bug-Testing. Bei einem Besuch in der Redaktion gab Chefdesigner Simon Woodroffe bekannt, daß der geplante Releasetermin im September aller Voraussicht nach eingehalten wird. Darüber hinaus hatte er gute Nachrichten für **Simon the Sorcerer-Fans** auf Lager. Die Serie wird in der zweiten Jahreshälfte 1998 mit dem dritten Teil fortgesetzt.



Sieht nicht aus wie Brad Pitt, klingt aber so: die deutsch synchronisierte Stimme von Floyd.

Tex Murphy: Overseer

Neues Adventure, neuer Name



MPEG-2-Technologie soll Overseer zum Augenschmaus machen.

Das neue Tex-Murphy-Adventure aus dem Hause Access wird nicht unter dem Namen Poison Pawn erscheinen, sondern als Tex Murphy: Overseer (vgl. PC Games 7/97). Der smarte Privatdetektiv trifft diesmal auf eine Reihe von schillernden Charakteren, darunter eine **wunderschöne Agentin** und die Mitglieder einer ultrarechten politischen Gruppierung. Um die mitwirkenden Schauspieler (Michael York und Rebecca Broussard) gut zur Geltung kommen zu lassen, wird **die MPEG-2-Technologie** für alle Filmszenen verwendet, was eine TV-ähnliche Bildqualität mit bis zu **30 Bildern pro Sekunde** ermöglichen soll. Eine echte Neuerung sind **zwei verschiedene Spielmodi**, die dem Erfahrungsgrad aller Spieler gerecht wird: ein Profi-Modus und eine stark entschärfte Version für blutige Anfänger.



Revenant

Zweimal Forsaken?



Zweimal Forsaken? Eidos' neues RPG heißt von nun an Revenant.

Um Titelstreitigkeiten mit dem Konkurrenten Acclaim aus dem Weg zu gehen, hat Eidos Interactive **eine Namensänderung** für sein Rollenspiel **Forsaken** bekanntgegeben. Da Acclaim ein gleichnamiges Programm auf seiner Veröffentlichungsliste stehen hat, heißt Forsaken von nun an **Revenant.** Am Spielinhalt **ändert diese Entscheidung freilich nichts**: Neben einer nichtlinearen Story mit vielen Verzweigungen und einem ausgeklügelten Magiesystem verspricht Eidos die direkte Ansteuerung aller Direct-3D-fähigen Grafikkarten. Bis **Januar 1998** soll Revenant fertiggestellt sein.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harold Wagner drückt F-1

Solange aktuelle Flugsimulationen den gleichen Namen haben wie die Tasten in der obersten Reihe des Keyboards, wird sich deren Spielspaß wohl immer mehr auf ein Minimum beschränken. Die Faszination, einem virtuellen und unsichtbaren Publikum atemberaubende Loopings und Landungen mit einer F-18 zu zeigen und anschließend ein paar MK-was-auch-immer-Bomben zu werfen, ist auf Dauer doch eher gering. Für **die Programmierer mag es eine große Herausforderung** sein, ein **möglichst akkurotes Abbild** einer F-16 zu erschaffen und auch noch den letzten **Luftwirbel in ihre Berechnungen** einfließen zu lassen, für den durchschnittlichen Spieler ähneln sich solche „Spiele" **wie eine F-15 einer F-14**. Da neben den Grafiken auch die Missionen **immer realistischer** werden, sind die einzelnen Produkte nur noch anhand des Designs des Hauptmenüs voneinander zu unterscheiden. Was den Flugsimulationen die Missionen sind, sind den Autorennspielen die Strecken. Kaum ein Softwarehaus hält es für notwendig, Rennstrecken **auf den letzten Zentimeter auszumessen**, weit wichtiger ist deren **Spielborkeit und Abwechslungsreichtum**. Spiele wie POD haben nichts mit der F1-Realität zu tun und machen dennoch erfreulich viel Spaß. Daher sollte es auch für Flugspiele eine gute Idee sein, getunte F-22 durch garantiert gefälschte Schluchten oder Höhlen zu schicken oder den Spieler mit Stuntboni für schöne Crashes zu belohnen. Blue Bytes Extreme Assault hat bewiesen, daß völlig **realitätsferne Missionen dem Spielspaß keineswegs schaden** müssen (auch wenn sich Blue Byte etwas zu sehr dem Action-Gedanken ergeben hat). Immerhin bieten einige Simulationen einen Arcade-Mode, in dem Punkte für abgeschossene Gegner verteilt werden. Bitte, liebe Simulanten, seid etwas konsequenter in der Umsetzung dieses Gedankens! **Alt - F-4**.

Flight Unlimited II

Höhenangst



Ab einer Höhe von ca. 30 Metern werden Gebäude als 3D-Objekte dargestellt.

Looking Glass war mit der Grafik seiner Titel wie Ultima Underworld, System Shock oder Terra Nova stets seiner Zeit voraus. Sogar das mittlerweile über zwei Jahre alte Flight Unlimited kann optisch **jeder aktuellen Flugsimulation das Wasser reichen**. Der Verzicht auf 3D-Objekte zugunsten fotografischer Texturen **droht sich nun zu rächen**: Die zweite Version der zivilen Simulation wird Gebäude auf die Terrains aufsetzen, was zumindest im aktuellen Entwicklungsstand **noch recht unglücklich aussieht**. Im Herbst soll die Flugsimulation gegen so potente Gegner wie Microsofts Flight 98 antreten.

Microsoft Flight 98

Betatester gesucht

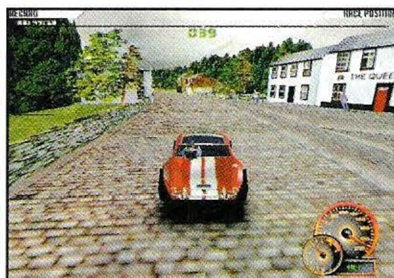


Außer London werden in MS Flight 98 ca. 45 weitere Städte exakt nachgebildet.

MS Flight, das Aushängeschild von Microsoft Games, geht in die nächste Runde. Von dem **mittlerweile 15 Jahre alten** Urvater ist nur noch der Name übriggeblieben: MS Flight ist **schöner und realistischer** als je zuvor. Mit noch **mehr Flugzeugen, Städten und markanten Gebäuden** ist die Simulation natürlich ein geeigneter Nistplatz für Bugs aller Art. Daher bietet Microsoft versierten und verantwortungsbewußten Lesern die **Teilnahme am Betatest** an: Wer einen flotten Windows 95-Rechner mit 3D-Grafikkarte sein eigen nennt und keine Angst vor Rechnerabstürzen hat, kann (nur schriftlich!) unter folgender Adresse die Teilnahmebedingungen anfordern: **Microsoft Games, Betatest MS Flight für Leser, Edisonstr. 1, 85713 Unterschleißheim**. Wer zuerst schreibt, spielt zuerst.

TestDrive 4

Probefahrt



Neben aktuellen Sportwagen wie der 97er Corvette lassen sich auch vergleichbar starke Oldies wie die Shelby Cobra fahren.

Nach den eher enttäuschenden Verkäufen von TestDrive Offroad besinnt sich Accolade auf Altbewährtes. Die vierte Version der Fahrsimulation TestDrive wird den Spieler wieder durch **malerische Landschaften** führen, in denen er nach Herzenslust die Geschwindigkeitsbegrenzungen überschreiten darf. Anstatt sich wie bisher nur mit zeitgenössischen **Supersportwagen** zu messen, kann der Lenker nun mit oder gegen die amerikanischen **Muscle-Cars** der 70er Jahre fahren. TestDrive 4 wird voraussichtlich aus **zehn Fahrzeugen und sechs Strecken** bestehen, wobei sogar so exotische Gegenden wie die **„German Autobahn"** befahren werden können.

CART Precision Racing

Kreisverkehr



Optisch läßt CART die aktuelle Formel 1-Konkurrenz weit hinter sich.

Die in den USA sehr beliebte Rennwagenserie Indycar erfährt eine neue PC-Umsetzung. In Zusammenarbeit mit **Terminal Reality** (Terminal Velocity, Monster Truck Madness) arbeitet Microsoft an einer **grafisch sehr aufwendigen** Simulation des Rennsports. Ob die anspruchsvollen Stadtkurse und langweiligen Rundkurse den Geschmack des europäischen Publikums treffen, wird sich frühestens **Ende dieses Jahres** feststellen lassen.



Oliver Menne schreibt über Indizierungen

Seit dem 1. August ist das neue Multimedia-Gesetz in Kraft, das wesentliche Änderungen im Umgang mit Software nach sich zieht. In Zukunft können Spiele (und sogar Internetangebote) **binnen 24 Stunden** indiziert werden, d. h. diese Titel dürfen weder beworben noch öffentlich verkauft werden – lediglich ein Handel unter der Ladentheke und gegen Altersnachweis ist dann noch möglich. Außerdem werden Spiele nicht mehr einzeln und für jedes System beurteilt. Wenn ein Produkt für die PlayStation, den Saturn oder das Nintendo 64 als jugendgefährdend eingestuft wird, ist es **gleichzeitig für alle anderen Konsolen und auch für den PC** indiziert. Nun ist der Hersteller in der Beweispflicht, daß sich seine Umsetzung aufgrund von Modifikationen vom Original unterscheidet. Wird dem Antrag stattgegeben, so wird ein entsprechender Vermerk in der Liste für jugendgefährdende Schriften aufgenommen. Das liest sich dann in etwa wie folgt: „Brutalo 3 (indiziert) – bis auf Gameboy und Super Nintendo".
Wir wollen den Sachverhalt nicht weiter kommentieren, allerdings besteht die große Gefahr, daß speziell lokalisierte Versionen (z. B.: Command & Conquer) von amerikanischen Entwicklern gar nicht mehr in Angriff genommen werden. Welche **Modifikationen vorgenommen werden** müssen, um einer Indizierung zu entgehen, läßt sich im Vorfeld kaum erahnen. Warum also unnötig Arbeit investieren, wenn das Spiel letztlich doch nicht verkauft werden darf? Wir können nur hoffen, daß sich diese Situation wieder ein wenig entspannt und Software auch weiterhin für den deutschen Markt lokalisiert wird.

MDK

Direct3D-Patch jetzt verfügbar



Der lang erwartete Direct3D-Patch ist nun erhältlich.

Der langerwartete **Direct3D-Patch** für MDK ist endlich verfügbar. Sie finden ihn entweder auf der Homepage von Shiny Entertainment (www.shiny.com) oder auf unserer CD-ROM (Ausgabe 9/97). Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte werden sicherlich den großen Geschwindigkeitsunterschied feststellen, außerdem hinterlassen die Texturen jetzt einen noch perfekteren Eindruck. Interplay bzw. der deutsche Distributor Acclaim bringt deshalb noch einmal eine **neue Version** auf den Markt, **die diesen Patch schon beinhaltet**. Ob die Packung auch wirklich die Zusatzdiskette enthält, können Sie an einem entsprechenden Aufkleber erkennen.

Ski Racing

Neuer Titel in der FPS-Reihe

Sierra treibt seine Reihe „Front Page Sports" weiter voran. Neben Golf, Football und Baseball entwickeln die Amerikaner nun eine **Ski-Simulation**, in der man sein Können im Abfahrtslauf und Slalom unter Beweis stellen kann. FPS: Ski Racing bietet natürlich die Möglichkeit, seine Ausrüstung nach den eigenen Vorstellungen zu modifizieren, um noch ein wenig schneller über die Ziellinie gehen zu können. Die einzelnen Wettbewerbe werden auf bekannten Kursen ausgetragen, die mit viel Liebe zum Detail auf dem PC nachgebildet wurden. Sierra unterstützt mit diesem Produkt momentan die **3D-Beschleunigerkarten** mit Chipsätzen von 3Dfx und Rendition. Ob noch andere Karten hinzukommen, steht noch nicht fest. Erscheinen soll Ski Racing pünktlich zum Saisonstart im Dezember.



Front Page Sports: Ski Racing kann schon jetzt durch eine sagenhafte Grafik überzeugen. Wie es sich spielt, werden wir in wenigen Wochen erfahren.

X-Fire

Diablos Erben

Mit X-Fire erscheint gegen Ende des Jahres ein rasantes Actionspiel, das aufgrund der **isometrischen Perspektive** dem erfolgreichen Diablo recht nahe steht. X-Fire spielt allerdings in der Zukunft und kann deshalb mit einer ganzen Reihe an abgefahrenen Waffen und Ausrüstungsgegenständen aufwarten. Für den Einzelspielermodus stehen zwei Kampagnen zur Verfügung, aber vor allem an den Multiplayer-Aspekt hat Sir-Tech gedacht. Neben speziell an diesen Modus angepaßten Missionen wird ein Zufallsgenerator für sehr viel Abwechslung sorgen.





Gespielt wird X-Fire aus einer isometrischen Perspektive.

Balls of Steel

Flippersimulation

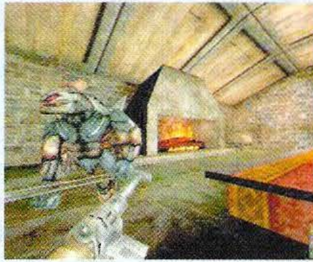
Neben Unreal entwickelt Epic Megagames momentan die Flippersimulation Balls of Steel. Insgesamt stehen fünf verschiedene Tische zur Verfügung, die mit **Auflösungen bis zu 800x600 Bildpunkten** dargestellt werden können. Bis zu drei Spieler können sich entscheiden, ob der Tisch komplett angezeigt oder klassisch gescrollt werden soll. Eine realistische Kugelphysik soll für faires und ausgeglichenes Gameplay sorgen.



Balls of Steel bietet fünf verschiedene Tische.

Last Minute

Buchstäblich in letzter Minute erschienen noch ein paar neue Screenshots zu Shadows of the Empire und Unreal. Trotz unserer Previews in dieser Ausgabe möchten wir Ihnen diese Bilder natürlich nicht vorenthalten.



Dieser Screenshot stammt aus der 3Dfx-Version von Unreal.





Shadows of the Empire wird über wesentlich mehr Zwischensequenzen verfügen als die Nintendo 64-Version.

Uprising

Strategische Action



Uprising kombiniert Elemente aus Strategie- und Actionspielen.

Einen echten Genre-Mix hat 3DO in der Mache. Uprising kombiniert Elemente aus Strategie- und Actionspielen zu einer Art **„Command & Conquer meets Descent"**. Sie übernehmen die komplette Kontrolle über eine der beiden kontrahierenden Seiten, d. h. Sie können Produktions- und Verteidigungsanlagen aufbauen, einzelne Truppenteile in die Schlacht schicken und sogar selbst ins Geschehen eingreifen. Wenn Sie beispielsweise eine Geschützstellung zur Abwehr von Bombenangriffen errichten, so steht es Ihnen frei, den zuständigen Schützen selbständig handeln zu lassen oder selbst zum Fadenkreuz zu greifen. **Über 40 Szenarios**, in denen immer neue Taktiken entwickelt werden müssen, stehen insgesamt zur Verfügung. An einer Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten wird zur Zeit noch gearbeitet.

X-Men

Superhelden-Spiel

Mit dem Untertitel „The Ravages of Apocalypse" soll im Dezember ein Spiel rund um die Superheldentruppe X-Men erscheinen. Diesmal handelt es sich allerdings nicht um ein durchschnittliches Jump&Run, sondern um ein **3D-Actionspiel**, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Um den Erzfeind Apocalypse in die Knie zu zwingen, können Charaktere wie Wolverine, Storm oder Cyclops gespielt werden – auch ein Multiplayer-Modus wird von Marvel Interactive integriert.



Bei X-Men: The Ravages of Apocalypse können Sie verschiedene Charaktere der Superheldentruppe spielen.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder träumt von kreischenden Imps

Sie glauben ja gar nicht, welcher Aufwand hinter all den Komplettlösungen steckt, die wir Monat für Monat zu den jeweils beliebtesten PC-Spielen veröffentlichen. **Hunderte von Bildschirmfotos werden von unseren Layoutern zu respekteinflößenden Mega-Screenshots „zusammengeklebt"**, um möglichst detaillierte Übersichtskarten abdrucken zu können (siehe Alarmstufe Rot, Die Siedler 2, WarCraft 2 etc.). Ganze Nächte und Wochenenden (und das bei fiesen Außentemperaturen jenseits der 30°C) bringt man damit zu, die Levels 1. möglichst oft, 2. möglichst schnell und 3. mit möglichst wenig Verlusten durchzuspielen. Wie kommt's? **Es reicht nicht, eine Mission ein einziges Mal – womöglich mit viel Glück – zu schaffen**; stattdessen müssen die vorgeschlagenen Strategien auch beim dritten und vierten Anlauf funktionieren, damit sie das Prädikat „Original PC Games-Tips & Tricks" verdienen. **Konkret stecken in den insgesamt zwölf Seiten Komplettlösung zu Dungeon Keeper rund drei Wochen Arbeit.** Der exzessive Aufenthalt in Niedlichknuffeltal und Rothenburg ob der Zauber mußte zwangsläufig aufs Privatleben abfärben – unmöglich, das schrille „Jippiiiie!" der Imps aus den Gehörgängen zu vertreiben. Man denkt nicht mehr in gängigen Kategorien wie Schlafzimmer, Küche, Bank, Fitneßstudio und Disco, sondern begibt sich stattdessen in Versteck, Hühnerfarm, Schatzkammer, Trainingsraum und Köderraum. **Den heimischen Keller betritt man sowieso nur noch unter vorheriger Inspizierung auf etwaige Blitz-Fallen.** Spinnen und Fliegen an der Wand werden nicht mehr liebevoll mit den Hauspuschen geplättet, sondern sorgfältig von der Tapete gepflückt und für den Fall aufbewahrt, daß eines Tages eine sonore Stimme „Der Ritter kommt..." raunt. **Hin und wieder wünscht man sich sogar, an einem lieben Mitmenschen den mittlerweile legendären Hühnermorph auszuprobieren zu dürfen.** Keine Frage: Dungeon Keeper ist ein brillantes Programm (für mich persönlich schon jetzt das Spiel des Jahres), aber wenn ich in den nächsten Wochen noch einen Imp sehe, werde ich hysterisch...

F1 Manager Professional

Kann Software 2000 endlich wieder punkten?



Sogar Details wie die Getriebe-Abstimmung dürfen Sie künftig im Setup justieren.

Geläutert von Bugs und etlichen Mängeln bedienungstechnischer Natur präsentiert sich der „neue" F1 Manager, der eigentlich ganz der alte ist – zumindest, was den Look anbelangt. Wichtigste Änderung: **Die Setups (neuerdings speicherbar) erreichen mittlerweise fast Grand Prix Manager 2-Niveau.** Ein **Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler** an einem PC, **Automatik-Funktionen**, attraktivere **3D-Rennsequenzen**, das komplett neu geschriebene Handbuch und **Verbesserungen in den Bereichen Telemetrie, Fahrzeug-Design und Statistiken** komplettieren die Formel 1-Wirtschaftssimulation aus dem Hause Software 2000. Daß Heinz-Harald Frentzen (Platz 22 in der Formel 1-Pannenstatistik) nicht mehr als Maskottchen von der Packung grinst, dürfte zu verkraften sein. Problematischer ist da schon die **überraschenderweise fehlende FIA-Lizenz** – Team- und Fahrernamen wurden verfremdet, was auch der Grund für den erstmals integrierten Editor sein dürfte. Sei's drum: Sofern bis zum nächsten Redaktionsschluß eine Master-fähige CD-ROM vorliegt, wird sich die PC Games-Testabteilung des Programms annehmen.

Der Industrie-Gigant: Mission-Disk

Die neue Business-Class



Weltpremiere: Schiffe und Flugzeuge empfehlen sich für größere Entfernungen.

Weit mehr als eine „normale" Zusatz-CD-ROM hat **JoWood Productions** für das **WiSim-Aufbaustrategiespiel Der Industrie-Gigant** in Vorbereitung: Neben den obligatorischen Missionen und Szenarien wird es ein **komplett neugestaltetes Landschafts-Grafikset, drei frische Industriezweige, zwölf ergänzende Produkte** und **etliche neue Gebäude** (u. a. Universitäten, Kaufhäuser) geben. Neben den LKWs und Zügen übernehmen zukünftig **Flugzeuge und Schiffe** den Transport der Rohstoffe und Güter. Auch für die fehlenden Übersichten (beanstandet im Review in PC Games 8/97) ist Abhilfe in Sicht: **Tabellen und Diagramme informieren ab sofort über Auslastung und Produktivität der Fabriken**. Übrigens: Das JoWood-Team freut sich nach wie vor über jede Anregung von Seiten der PC Games-Leser. **Schreiben oder e-Mailen Sie an die Redaktion (redaktion@pcgames.de) – wir leiten die Vorschläge gerne weiter.** Bis zur Veröffentlichung der Mission-Disk bleibt ja noch etwas Zeit: Erst ab **November 1997** können wir mit dieser Erweiterung rechnen.

Lords of the Realm 2-Competition

Na, haben Sie das Zeug zum Spieldesigner? Finden Sie es heraus und nehmen Sie am großen Lords of the Realm 2-Levelwettbewerb von Sierra und PC Games teil! Und so funktioniert's: Auf der aktuellen Cover-CD-ROM ist ein Level-Editor (auch Bestandteil der Lords of the Realm 2-Zusatz-CD „Siege Pack") enthalten, mit dem Sie selbst kreativ werden können. Gesucht werden die besten eigenkreierten Karten (Sie können sich mit beliebig vielen Entwürfen beteiligen), die Sie auf einer Diskette bis 1. Dezember 1997 an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag • Redaktion PC Games • Lords of the Realm 2 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte vergessen Sie nicht, den vorbereiteten Teilnahmeschein auszufüllen und beizulegen; diesen Coupon finden Sie – Überraschung! – auf der Coupon-Seite. Unter allen Einsendern verlosen Sierra und PC Games eine Reise nach London für zwei Personen und 20 Siege Packs. Damit nicht genug: Die spannendsten, herausforderndsten und originellsten Missionen werden zudem auf einer Zusatz-CD-ROM (Arbeitstitel: „Triumph Pack") veröffentlicht – Ehrensache, daß alle prämierten Karten-Designer im dazugehörigen Handbuch Erwähnung finden. Außerdem erhält jeder Teilnehmer, dessen Karte(n) ausgewählt wurde(n), je ein Exemplar dieser Zusatz-CD-ROM. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Level-Gestalten und viel Glück bei der Competition!

Boggle

Schneller Spaß am Stück



Die Wörter können vertikal, horizontal oder diagonal gebildet werden.

Hasbro Interactive, ergiebige Denkspiel-Fabrik (Yathzee, Trivial Pursuit), bereichert das Zwischendurch-Genre mit **Boggle.** Drei Minuten lang haben Sie Zeit, aus einem 4x4-Buchstabenwürfel so viele und so lange Worte wie möglich zu bilden. Zusätzlich zur Original Brettspiel-Version können Sie sich zusätzlich an **3D-Boggle**, **Wortkampf** (Multiplayer-Variante), **Weltraum-Boggle** und **Brunnen-Boggle** (eine Art Tetris-Boggle) die Zähne ausbeißen; **französische und englische Versionen empfehlen sich als kurzweiliges Lernsprachen-Training**. Hallo, Netzwerk-Administratoren: **Das Suchtspiel funktioniert auch im LAN sowie im Internet**. Ab September dürfen Sie für unverbindlich empfohlene 50 Mark lospuzzeln.

Rising Lands

Echtzeitstrategie aus Frankreich

Microids, französisches Entwickler-Team von Krachern wie Evidence und Isnogud, wird im September das **2D-Fantasy-Echtzeitstrategiespiel Rising Lands** auf den Markt bringen. Bei einer Auflösung von **800x600 Bildpunkten** werden in **30 Missionen** und **fünf Szenarien** Rohstoffe abgebaut, **20 verschiedene Gebäude** konstruiert und die anfangs noch recht unbeholfenen Bewohner in **10 „Berufen"** (Priester, Soldaten, Bauern, Handwerker etc.) ausgebildet. Unterschied zum ähnlichen Siedler 2 bzw. WarCraft 2: **Die Charaktere gewinnen an Erfahrung und können in den nächsten Level mitgenommen werden.** Der Multiplayer-Modus verkraftet zudem bis zu sechs Spieler.


Phantasialand: Ihre Untertanen stampfen die verrücktesten Bauwerke aus dem Boden.

Telegramm

Ooops, da ist auf dem Weg zur Druckerei doch glatt eine Zeile im **Anstoß 2-Statement** (PC Games 9/97, Seite 134) verlorengegangen. Hier nochmal der komplette Satz im Original-Wortlaut: „Der Anstoß-Fanclub wird zufrieden sein: Wie beim ersten Teil erwartet einen auch bei der Fortsetzung eine pfiffige Mischung aus den üblichen „Standardsituationen" und vielen zusätzlichen, sinnvollen Features." +++ Nochmal **Anstoß 2**: Im Gegensatz zur getesteten Fassung läuft die fertige Version auch problemlos mit Cyrix-Prozessoren. Bug-Gerüchte, die erwartungsgemäß schon frühzeitig die Runde machten, ließen sich durch den Hinweis „Bitte aktuelle DirectX-Version installieren" widerlegen. +++ Auch bei **Dungeon Keeper** können wir hinsichtlich der Lauffähigkeit auf **Cyrix-Rechnern** Entwarnung geben. +++ **Microsoft sucht Beta-Tester** – und zwar für den mutmaßlichen Civilization-Killer **Age of Empires.** Wenn Sie Erfahrung mit Strategiespielen haben und an diesem Testlauf teilhaben möchten, sollten Sie schnell an folgende Adresse schreiben: Micrasoft Deutschland GmbH, Kennwort: PC Games-Betatest: Age of Empires, Edisonstr. 1, 85713 Unterschleißheim.

Multimedia & Online & Hardware

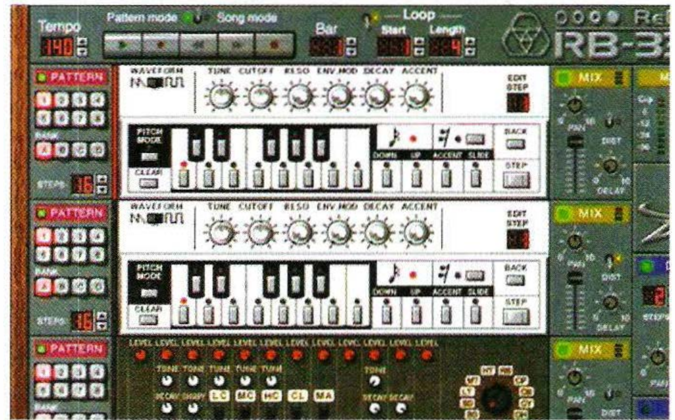


Florian Stangl wandert in ein fernes Land aus

Wollen wir nicht mal Urlaub machen? Sie, **die Leser, und das PC Games-Team**. Geht nicht, meinen Sie? Klar geht das, aber vielleicht nicht auf Mallorca oder in Australien. Was halten Sie denn von **Meridian**? Zugegeben, es ist vielleicht ein bißchen gefährlich, denn die Einheimischen munkeln von **Riesenspinnen** und wollen auch schon einen **Yeti** gesehen haben. Aber das kann doch Leute wie uns nicht erschrecken, oder? Genaugenommen wandern wir natürlich nicht richtig aus, sondern treffen uns im **ersten deutschsprachigen Online-Rollenspiel** namens **Meridian 59**. Diese riesige Welt bietet alles, was das Herz eines echten Abenteurers begehrt. Etliche Monster in allen Größenordnungen, unzählige Aufgaben, Rätsel sowie Kämpfe und vor allem **Hunderte von menschlichen Spielern**. Alles, was Sie brauchen, sind ein Modem, ein Internet-Zugang und die Software für **Meridian 59**. Die erhalten Sie entweder **kostenlos zugeschickt**, wenn Sie sich auf den Webseiten von PC Games vorab registrieren lassen (www.pcgames.de), oder Sie warten bis zur **Ausgabe 11/97 der PC Games Plus**. Ab 1. Oktober können Sie sich nicht nur mit Gleichgesinnten aus ganz Deutschland in Meridian treffen, sondern auch **mit dem PC Games-Team**. Welche Charaktere wir spielen werden, wird natürlich nicht verraten. Sprechen Sie einfach mit den Heldinnen und Helden in Meridian und finden Sie es heraus. Vielleicht gründen wir zusammen eine **Gilde** oder treffen uns auf einen Drink in der **Brunnenkneipe** und plaudern ein wenig. Wenn Sie mehr über diese **aufregende Multiplayer-Erfahrung** wissen wollen, besuchen Sie unsere Webseiten. Dort steht vorab alles Wissenswerte über **Meridian 59**.

ReBirth RB-338

Solo für Raver



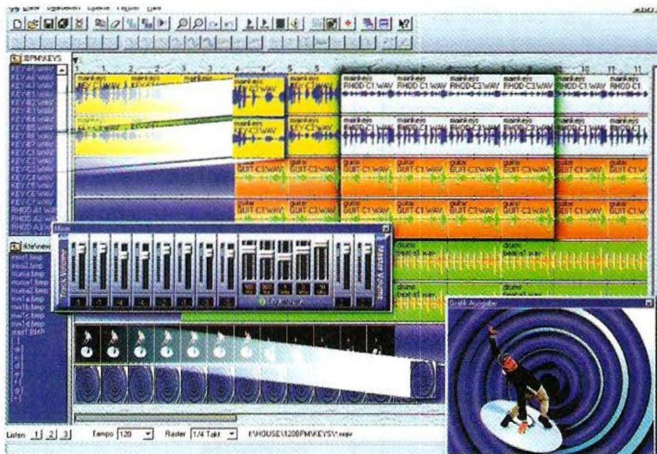
ReBirth RB-338 ist eine brillante Software-Emulation zweier Kult-Synthesizer von Roland.

Kaum ein Hersteller hat den Techno-Sound so entscheidend mitgeprägt wie Roland. Deren Synthesizer TB-303 und TR-808 sorgen auch heute noch für den typischen, blubbernden Sound, mit dem die so wichtigen Baßlinien ihren markanten Stil verpaßt bekommen. Von Propellerhead Software wurde ReBirth RB-338 entwickelt, das diese beiden Synthies in Aussehen und Klang perfekt nachbildet. Der eigentliche Clou ist, daß Sie Zugriff auf alle Sounds, Regler und Sequenzer-Funktionen der Originale haben – nur mit Software. Sie steuern ReBirth RB-338 komplett mit der Maus oder benutzen Tastatur-Shortcuts, um die Pattern genannten Klangfelder zu programmieren. Das geschieht entweder in Echtzeit oder schrittweise; ähnlich stellen Sie später aus den entworfenen Patterns beliebige Songs zusammen und verfremden diese mit den hervorragend simulierten Filtern. Selbst für Profis sind Unterschiede zwischen Hard- und Software kaum herauszuhören, außerdem ist die Bedienung denkbar einfach und auch für Nicht-Musiker schnell zu erlernen. Wer schon immer einmal selbst Techno-Stücke komponieren und dabei nicht auf den originalen Sound verzichten wollte, erhält mit ReBirth RB-338 ein absolut empfehlenswertes Produkt zum fairen Preis von 299,- DM. **Bezugsquelle: Steinberg, Tel. 040/210330.**

Magix Music Maker 3.0

Mozart meets Spielberg

Schon die ersten beiden Versionen des Music Makers von Magix begeisterten durch die problemlose Handhabung und durchdachte Features. Spielend leicht durfte man sich damit vorgefertigte oder eigene Klänge zusammenstellen, abmischen und mit Effekten verfremden. Die Version 3.0 wurde um ein wichtiges Element bereichert: Auf 16 Spuren lassen sich endlich Videoclips im AVI-Format und Bitmap-Bilder mit der Musik kombinieren. Die Verkaufsversion enthält dazu gleich 1200 Sounddateien sowie 600 Videoclips und Bilder, außerdem sind neue Effekte dabei, die Surround-Klänge, Time-Stretching oder Pitch-Shifting erlauben. Angesichts des Preises von 99,- DM ist das eine erstaunliche Leistung, die auch die Version 3.0 zu einer Empfehlung für alle Soundtüftler und Videofreaks macht. **Weitere Informationen erhalten Sie bei Magix Entertainment Products, Tel. 089/743580.**



Mit der neuesten Version des Music Makers können Sie erstmals auch Videoclips zusammenstellen.

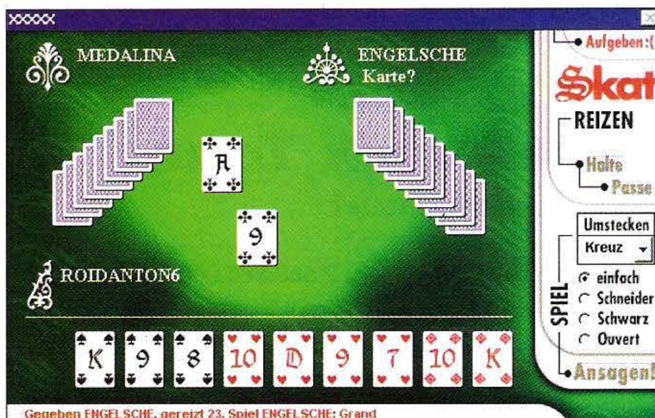
Was ist was

Während die Probleme der Raumstation Mir andauern, zeigt die CD-ROM Die internationale Raumstation aus der Reihe Was ist Was des Tesslof Verlags anschaulich, wie das Großprojekt von Rußland, Japan, Kanada, USA und Europa im Jahr 2002 aussehen soll. Wer will, darf sich sogar seine eigene Raumstation designen. **Der Preis beträgt 19,80 DM.**

Skat Online

Grand Ouvert in AOL

Es ist schon ärgerlich, wenn man spontan Lust auf eine Partie Skat hat, und kein Spielpartner ist weit und breit aufzutreiben. Gut, daß es AOL gibt, die gerade einen offenen Beta-Test zu Skat Online laufen lassen, an dem jeder AOL-Kunde kostenlos teilnehmen kann. Wenn Sie also in der Mittagspause mal schnell einen Grand dreschen wollen und mit den DSV-Turnierskatregeln klarkommen, loggen Sie sich doch mal ein. Es wird übrigens ohne Ramsch, Kontra und Re gespielt, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Normalerweise finden Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit genügend Skatfreunde, wenn Sie das Kennwort „Skat" eingeben.



Mit Skat Online wird die Suche nach einem Spielpartner leichter.

US-Info

Nummernsuche in Übersee

Topware weitet das Angebot der Nummernsuche auf den nordamerikanischen Kontinent aus. Mit US Info Home Phonebook, US-Info Business Phonebook und Can-Info Home & Business Phonebook finden Sie auch in den USA und Kanada die Telefonummern samt Anschrift und können über das Modem auch gleich eine Verbindung herstellen lassen. Zusätzlich ist eine Kartenfunktion eingebunden, mit der Sie den gefundenen Teilnehmer auch lokalisieren können. Die englischsprachige Software wird mit deutschem Handbuch ausgeliefert und kostet 49,95 DM pro CD-ROM. **Weitere Informationen: Topware, Tel. 0621/48050.**



D-Info in den USA: Auch so finden Sie die richtige Nummer.

Vollgas

Leser gegen PC Games-Redakteure

Spaß am Fahren statt verbissener Wettbewerb und ein Plausch mit der PC Games-Redaktion standen im Vordergrund, als sich fünf Leser der PC Games in Nürnberg trafen. Natürlich nicht einfach so, sondern als strahlende Gewinner der Have a N.I.C.E. Day-Competition. Oliver Hanemann, Christian Zimmermann, Eugen Stroh, Andreas Lohrmann und Sascha Grau fuhren in ihren jeweiligen Teams mit Oliver Menne, Thomas Borovskis, Jürgen Melzer und Florian Stangl um die besten Rundenzeiten, wobei auch die Have a N.I.C.E. Day-Programmierer von Synetic und Magic Bytes Fahrer stellten. Trotz kleinerer Rempler ging es immer fair zur Sache, so daß beim abendlichen Festmahl noch alle über Spiele fachsimpeln konnten.



Gute Laune vor dem Start: Die glücklichen Gewinner mit ihren Teampartnern von Magic Bytes und Synetic.

Computer 97

Multimedia- und Erlebnismesse

Bereits zum fünften Mal steigt in Köln die sogenannte Multimedia- und Erlebnismesse Computer 97. Der Zeitpunkt ist gut gewählt: Vom 14. bis zum 16. November haben Sie die Gelegenheit, die Hits fürs diesjährige Weihnachtsgeschäft unter die Lupe zu nehmen, bevor sie im Laden stehen. Viele neue und alte Spiele sowie Hardware werden oft zu günstigen Messepreisen angeboten, außerdem gibt es ein Internet-Cafe zum kostenlosen Probesurfen durch die Welt der Datennetze. Abgerundet wird das Programm der rund 150 Softwarehersteller, Händler und Verlage durch Seminare, Wettbewerbe und Shows mit Prominenten aus Film und Fernsehen. Weitere Informationen erhalten Sie unter Tel. 0201/ 8954066.


Rund 150 Aussteller werden auf der Computer 97 ihre Produkte vorstellen.

Pro Pinball Timeshock Tour

Wer knackt den Highscore?

Die Latte liegt hoch: Sagenhafte 2.540.885.000 Punkte beträgt der aktuelle Highscore bei Pro Pinball Timeshock während der aktuellen Tour durch Deutschland und Österreich. Wer glaubt, sich an die Spitze flippern zu können, hat noch an folgenden Tagen Gelegenheit dazu:

4. September	Promarkt Darmstadt, Media Markt Graz
5. September	Promarkt Darmstadt, Media Markt Graz
12. September	Kaufhof Frankfurt, Media Markt Salzburg
13. September	Kaufhof Frankfurt, Media Markt Salzburg
19. September	Promarkt Mannheim, Vobis München
20. September	Promarkt Mannheim, Vobis München
26. September	Media Markt Ludwigshafen, Promarkt München
27. September	Media Markt Ludwigshafen, Promarkt München
10. Oktober	Top 3 Würzburg, Promarkt Augsburg
11. Oktober	Top 3 Würzburg, Promarkt Augsburg
17. Oktober	Media Markt Bamberg, Kaufhof Stuttgart
18. Oktober	Media Markt Bamberg, Kaufhof Stuttgart
24. Oktober	Fröschl Nürnberg, Media Markt Zürich
25. Oktober	Fröschl Nürnberg, Media Markt Zürich

Wettbewerb Evolution

Wie entstand der Mensch?

Steven Spielbergs Version der Evolution kennen wir ja seit Jurassic Park und Lost World. Wie sieht aber Ihre Vorstellung davon aus, wie sich einst der Mensch aus den ersten Anfängen des Lebens entwickelte? Welche Evolutionsstufen lagen dazwischen? Discovery Channel Multimedia, die gerade an einer CD-ROM mit dem Titel Evolution basteln, haben dazu einen Wettbewerb ausgerufen, in dem Sie mit einer 30- bis 60sekündigen Animation oder einem Artwork Ihre Version der Entstehungsgeschichte zeigen sollen. Den Einsendern winkt als erster Preis 1.500,- DM, die Plätze zwei bis fünf erhalten 150,- DM und die Ränge sechs bis zehn die Evolution-CD. Die nächsten zehn Gewinner bekommen ein Mousepad und ein T-Shirt von Fun Online zugeschickt. Der Gewinner des ersten Preises hat zusätzlich die Chance, daß seine Schöpfung auf die Evolution-CD gepackt wird. Der Einsendeschluß ist der 31. Oktober 1997. Schicken Sie Ihre Werke bitte an:

Egmont Interactive GmbH • Stichwort „Evolution" • Im Riedenberg 54 • 70771 Leinfelden-Echterdingen.

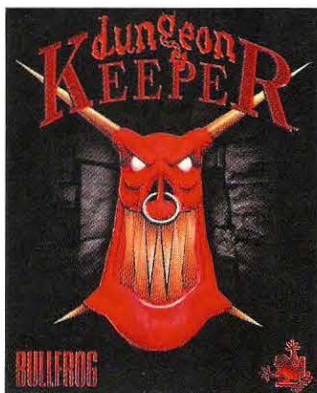

Entwerfen Sie Ihre Version der Evolution für den Wettbewerb von Discovery Channel Multimedia.

CHARTS

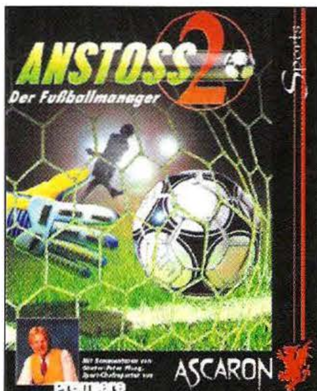
KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Dungeon Keeper	Bullfrog
2	2	C&C2 – Gegenangriff	Westwood Studios
3	-	Anstoß 2	Ascaron
4	6	Need For Speed 2	Electronic Arts
5	3	Earth 2140	TopWare
6	7	Der Industriegigant	JoWood
7	5	F1 Grand Prix 2	MicroProse
8	8	Comanche 3	NovaLogic
9	4	C&C2 – Alarmstufe Rot	Westwood Studios
10	13	Diablo	Blizzard Entertainment
11	-	X-COM 3: Apocalypse	MicroProse
12	9	Atlantis	Cryo
13	-	Heroes of Might & Magic 2	New World Computing
14	-	Ecstatica 2	Psygnosis
15	11	Siedler 2 + Mission-CD	Blue Byte
16	14	FIFA Soccer Manager	EA Sports
17	-	FIFA 97	EA Sports
18	16	Moto Racer	Delphine Software
19	-	Theme Hospital	Bullfrog
20	19	Carmageddon	Sales Curve Interactive



Dungeon Keeper hält sich beständig auf dem ersten Platz der Charts.

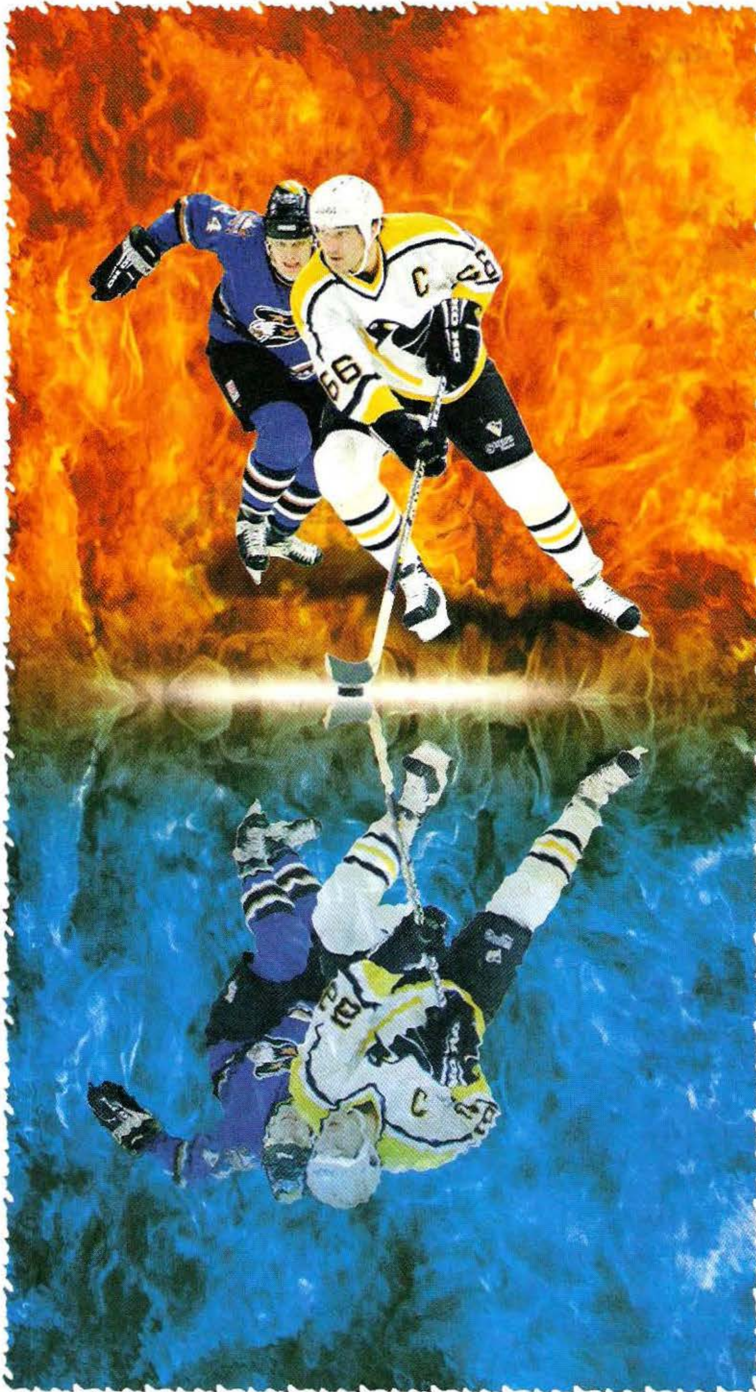


Auf Anhieb den dritten Platz erreicht: Ascarons Anstoß 2.

NHL 98

Das Eis ist heiß

Alle Jahre wieder veröffentlicht EA Sports eine neue Version von NHL Hockey. Zu Recht fragt man sich, was die Kanadier an ihrer Referenzsimulation noch verbessern wollen. Die Antwort ist auch seit fünf Jahren die selbe: Sie haben es wieder einmal geschafft, neue Maßstäbe zu setzen.



Kaum ein Monat ist spannender als der Oktober: Zumindest für Eishockey-Fans, denn dann steigt in den USA wieder das größte Spektakel, das es auf blankem Eis gibt. Die Nordamerikanische Hockey-Liga NHL beginnt das erste von 82 Spielen, welche die 26 Teams bis zum Beginn der Playoffs im April bestreiten müssen. Das kommende Jahr verspricht wieder besonders spannend zu werden, denn mit den Carolina Hurricans betritt wieder ein neues Team die Bühne, und die Hockey-Welt fragt sich, ob die Gewinner des Stanley Cups der vergangenen Saison, die Detroit Red Wings, ihren grandiosen Erfolg wiederholen können. Genauso spannend ist seit 1994 jedes Jahr die Veröffentlichung der neuesten Version von Electronic Arts' NHL-Serie. Die fünfte Generation mit dem Titel NHL 98 steht schon in den Startlöchern und bringt deutlich mehr Verbesserungen und neue Ideen mit als in den Jahren zuvor.

Details, Details, Details

Bevor wir zu den vielen Schmankerln für NHL-Fans kommen, widmen wir uns der neuen Optik des Sportklassikers. Ein rasantes Intro mit harten Sounds und erstklassig zusammengestellten Szenen aus der NHL-Saison 1996/97 macht dem Spieler schon mal den Mund wässrig. Das neue Hauptmenü in den dunkel gehaltenen Blautönen fällt vor allem durch die sinnvoll verteilten Menüs und Buttons auf, wodurch Sie nun schneller zu allen Bereichen von NHL 98 gelangen. Auch die Ladezeiten konnten deutlich verkürzt werden, so landet man schneller im Spiel und kann erstmals die neue 3D-Engine von EA Sports genießen, wobei vor allem die 3Dfx-optimierte Version interessiert. Um es kurz zu machen: Die Grafik ist nicht der erhoffte Quantensprung, doch die flüssige und weiche Optik sorgt auch auf kleinen Rechnern für das richtige Spielgefühl. Brillant sind dagegen die Nahaufnahmen der NHL-Cracks nach Fouls oder Toren; Kenner der Szene erkennen so problemlos jeden Spieler an seinem Gesicht. Die normale SVGA-Grafik ist einen Tick schneller als in der 97er-Fassung und besticht vor allem durch die geänderten Proportionen. Die Spielerfiguren bestehen nun vollständig aus Polyganen und sind etwas kleiner, wodurch die Relation von Spielfeld und Kufenflitzern deutlich realistischer ist. Das ist nicht nur optische Spielerei, sondern wurde durch die vielen Änderungen im Spielsystem nötig.



Die neue Künstliche Intelligenz von NHL 98 erlaubt deutlich ausgefeiltere Spielzüge.



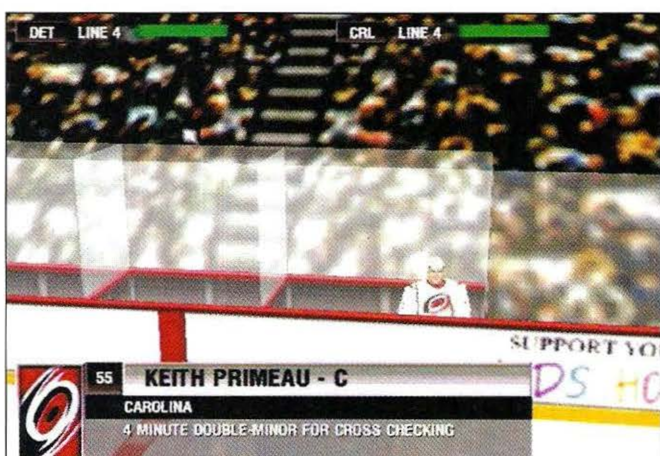
Vor dem Spiel werden die Torhüter beider Mannschaften ausführlich vorgestellt.



Hier sehen Sie das verbesserte Stellungsspiel während des Power Plays.



In den Pausen zeigt NHL 98 Statistiken zu den wichtigen Spielern jedes Teams.



Die 3Dfx-Version überzeugt mit schönen Texturen und Transparenz-Effekten.

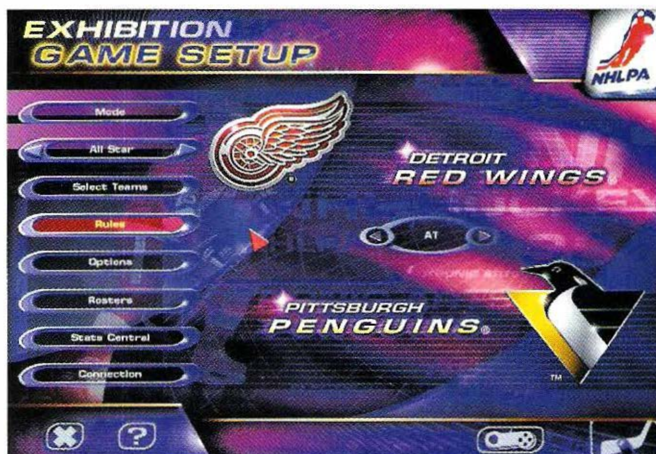

Das kleine Fenster links oben zeigt an, daß die Strafzeit gleich zu Ende ist.

Neuer Strategie-Modus

Die meiste Mühe gaben sich die Hockey-verrückten Designer bei EA Sports mit der Spielbarkeit und der Künstlichen Intelligenz. Schon die uns vorliegene Preview-Version, eine frühe Beta, beweist deutlich, wieviel Ehrgeiz die Kanadier in ihr Baby steckten. Konnte man in der 97er-Fassung mit einiger Übung den Gegner mit schnellen Alleingängen oder Schlenkern vor dem Tor schocken, muß dieses Jahr umgedacht werden. EA Sports gönnte der NHL-Serie erstmals einen Strategie-Modus, mit dem Sie für Abwehr und Sturm jeweils eigene Verhaltensmuster einstellen dürfen. Diese Modelle wurden zusammen mit dem Trainer Marc Crawford von den entthronten Stanley Cup-Siegern Colorado Avalanche entwickelt und erlauben es, die Teams so spielen zu lassen, wie es ihrer Art am besten entgegenkommt. Größter Vorteil für NHL-Veteranen: Das leidige Thema „Warum müssen meine Verteidiger eigentlich immer stürmen?" ist somit erledigt. Es wird Ihnen also nicht mehr passieren, daß die fünf Feldspieler gemeinsam angreifen und bei einem Konter der Goalie einsam in seinem Drittel das Tor sauberhalten muß. Jetzt lauern die Verteidiger entweder an der blauen Linie des Gegners oder decken das eigene Drittel ab, während vorne die Stürmer ihre Kreise ziehen. Egal, ob Sie das schnelle Paßspiel oder die Brechstange bevorzugen, Ihre Spieler werden fast immer dort zu finden sein, wo sie auch stehen sollen.

Erweiterte Steuerung

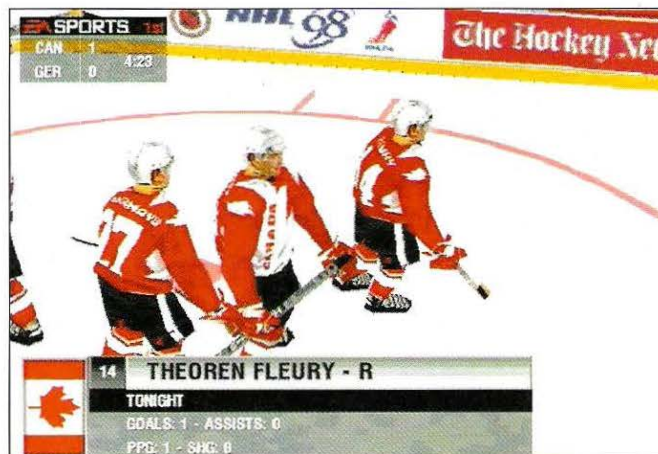
Natürlich wird auch ein Stürmerstar wie Sergei Fedorov nicht immer dort stehen, wo Sie es erwarten. Die Abwehrspieler haben nämlich ebenfalls mächtig dazugelernt und stehen jetzt auf den richtigen Positionen, werfen sich in Schlagschüsse und halten den Gegner mit allen Mitteln fest. Möglich wird das zum einen durch die neue Künstliche Intelligenz, zum anderen durch die erweiterte Steuerung. Statt mit nur zwei Tasten dirigieren Sie Ihre Polygon-Cracks mit vier Knöpfen, wovon die ersten beiden wie gewohnt Schuß und Paß bzw. Spielerwahl und Puck



Das neue Hauptmenü ist deutlich übersichtlicher und leichter zu bedienen.



Im neuen Turnier-Modus spielen Sie mit den Nationalteams um den WM-Titel. Das deutsche Nationalteam besteht größtenteils aus Phantasie-Namen.

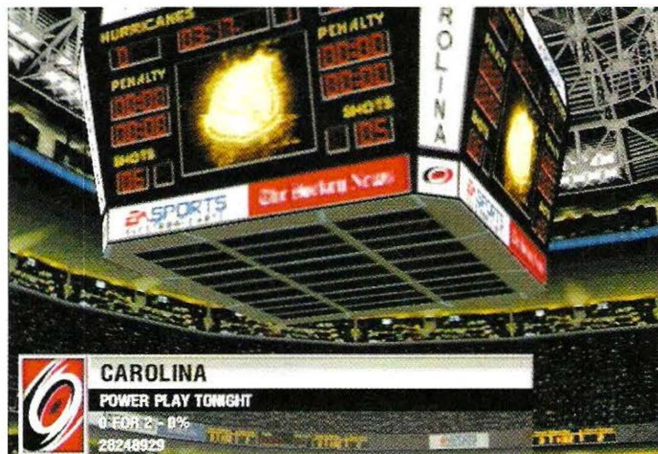


Die Spielfiguren bestehen nun vollständig aus Polygonen und besitzen deutlich mehr Animationsphasen als in früheren NHL-Versionen.

abnehmen sind. Allerdings wird nun nicht mehr mit der Schußtaste beschleunigt, dafür dient der dritte Knopf, egal ob Sie in Puckbesitz sind oder nicht. Der vierte Button wird bei den Stürmern für Special Moves genützt, also beispielsweise für den berüchtigen Schuß aus der Drehung von Paul Karyia. In der Verteidigung wird damit ein harter Check gegen einen anderen Spieler angebracht. Erfreulich für alle Gamepad-Fans, die mehr als vier Knöpfe nützen können: Einige Funktionen wie Kamerawahl oder Reihenwechsel lassen sich auf beliebige Schalter legen. Auch die Strategie läßt sich problemlos während des Spiels ändern. Tastatur-Spieler dürfen sich ebenfalls auf eine verbesserte Abfrage und vor allem auf leichteres Paßspiel freuen.

„Go Wings Go!"

Seit NHL 97 wurden NHL-Fans vom ausgeklügelten Play-by-Play verwöhnt, das jeden Spielzug auf Englisch kommentierte. Neu dazugekommen sind Kommentare von Marc Crawford (nur in der englischen Version), die einerseits Generelles zum Thema Spielstrategie liefern, aber auch tief in der Statistikkiste wühlen. Wer lieber eine deutsche Sprachausgabe hört, muß diesmal auf fast nichts verzichten. DSF-Kommentator Marc Hindelang steht seinem englischen Kollegen in nichts nach, obwohl saloppe Sprüche wie „Lindros wird umgenagelt" nicht jedermanns Geschmack treffen werden. Dafür sind nun auch die Kommentare in den Menüs auf deutsch zu hören, diesmal von Michael Leopold. Stadionsprecher ist wieder der bewährte Martin Siebel. Deutlich verbessert hat sich das Verhalten des Publikums, das nun neben Geraune und Applaus auch die Original-Sprechchöre aus den amerikanischen Stadien enthält. Im Madison Square Garden hören Sie „Let's Go Rangers!", in der Joe Louis Arena dagegen „Go Wings Go!". NHL 98 enthält auch deutlich mehr Musikstücke vor den Bullys, die



Mehr Stimmung bei NHL 98: Viele in den Stadien aufgenommene Musikstücke und Animationen sorgen für das nötige NHL-Flair.



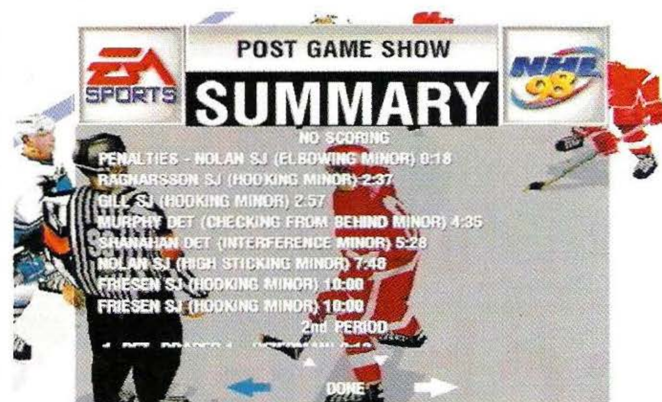
Im Strategie-Modus dürfen Sie einstellen, daß immer ein Verteidiger vor dem Tor steht, was etwaigen Kontern die Gefährlichkeit nimmt.



Jetzt wird es eng auf der Strafbank: Die Fouls werden akkurater gepfiffen, und es gibt endlich Strafschüsse bei besonders groben Vergehen.



Der Co-Kommentator weiß viele interessante Anekdoten über die besten Spieler zu berichten.



Oben: Nach dem Spiel folgt eine Zusammenfassung mit allen Vorfällen.

ebenfalls in jedem Stadion aufgenommen wurden.

Bitte keine Prügel!

Freunde von ellenlangen Statistiken zu allen Teams und Spielern wurden von der NHL-Serie noch nie enttäuscht. Dieses Jahr gibt es aber noch mehr Informationen, denn in jeder Spielunterbrechung werden auf Wunsch Infos zu den Mannschaftsaufstellungen und persönlichen Erfolgen der wichtigen Spieler eingeblendet. Außerdem zeigt NHL 98 wichtige Ereignisse wie böse Fouls oder Tore nochmals aus verschiedenen Perspektiven in Zeitlupe, was sich aber jeweils in mehreren Schritten abschalten läßt, um den Spielfluß zu erhöhen. Ebenfalls neu sind einige nette Animationen der Spieler, die sich mal erschöpft auf den Knien abstützen oder bei Fouls reklamieren.

Nationalteams inklusive

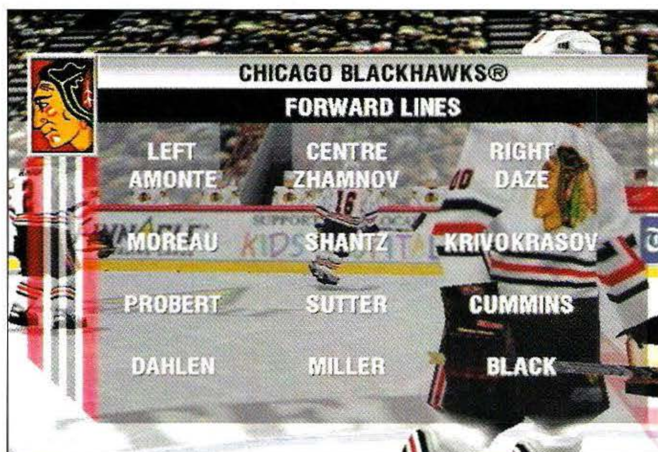
Die mit NHL 97 eingeführten Raufereien wurden erweitert, zum einen durch schönere Animationen, zum anderen durch die Möglichkeit, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Wer sich nicht wehrt oder wegläuft, hat gute Chancen, der folgenden Fünf-Minuten-Strafe zu entgehen. Die Spielmodi hat EA Sports ebenfalls erweitert. Freundschaftsspiel, Liga und Playoffs kennt man schon aus früheren Versionen, hinzugekommen ist das Turnier mit internationalen Mannschaften. Electronic Arts stellt dafür einige Nationalteams zur Verfügung, wobei diese aber nicht nur die originalen Spieler enthalten, sondern aus den NHL-Cracks der entsprechenden Länder und erfundenen Puckartisten bestehen. Dennoch läßt sich so die letzte Weltmeisterschaft nachspielen oder ein beliebiges Turnier zusammenstellen. Wer sich mit den Phantasienamen der Spieler nicht abfinden will oder gerne sich selbst übers Eis flitzen sehen möchte, darf sich wieder neue Spieler basteln. Bei allen Daten, von Größe und Gewicht über das Geburtsdatum bis zur bevorzugten Schußtechnik, haben Sie freie Hand, einzig der Name wird nicht während des Spiels erwähnt. Dafür dürfen Sie Ihren Nachnamen auf dem Trikot bewundern. Bei EA Sports werden zur Zeit täglich neue Versionen gebrannt, die weniger Bugs enthalten und in manchen Punkten optimiert sind. Deshalb werden wir Ihnen in der nächsten PC Games den ausführlichen Test von NHL 98 präsentieren können.

Florian Stangl ■

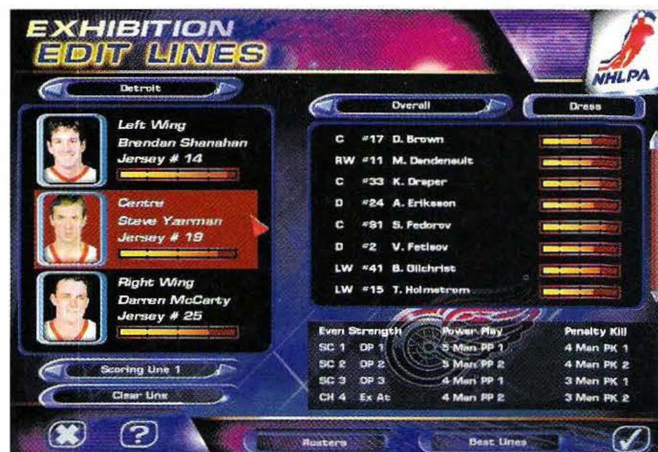
RELEASE

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts

VERÖFFENTLICHUNG
September 1997



Die Informationsfenster lassen sich ausschalten, um den Spielfluß zu erhöhen.



Das Ändern der Aufstellung geht in NHL 98 flotter als im Vorgänger.

PERISCOPE

Half-Life

Böse Träume

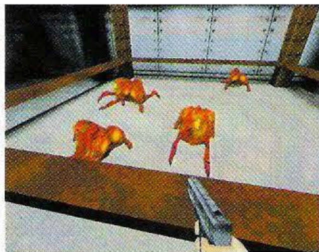
Was für ein Unglück gilt, läßt sich ohne weiteres auf gute Computerspiele übertragen: Beide kommen selten alleine. Abseits der großen Echtzeit-Strategie-Offensive, deren Ende noch lange nicht in Sicht ist, eröffnen die Spielehersteller derzeit sogar eine zweite Front. Noch nie waren so viele exzellente 3D-Actionspiele angekündigt wie für den kommenden Winter: Quake 2, Unreal, Jedi Knight, Sin – und das ist nur eine kleine Auswahl der wichtigsten Titel.

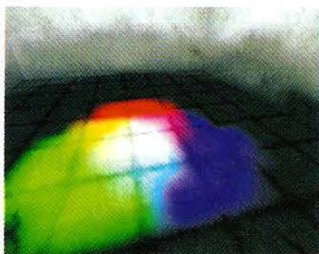




Die nötige Power soll solchen Räumen durch MMX-, Direct3D- und OpenGL-Unterstützung verliehen werden. Viele Effekte funktionieren auch „ohne".

Daß bei dieser Flut von Ballerspielen selbst die Adventure-Veteranen von Sierra ihre Hände im Spiel haben, machte uns jüngst allerdings stutzig. Das Erstaunen legte sich aber wieder, als der Name „Valve" ins Spiel gebracht wurde: Das 1996 gegründete Entwicklerteam setzt sich ausschließlich aus erfahrenen Programmierern zusammen, die sich ihre Sporen bei den erfolgreichsten Softwareschmieden der Welt verdient haben. Die lange Liste ihrer Referenzen reicht von Klassikern wie Pirates Gold oder Civilization über diverse indizierte Spiele bis hin zu Betriebssystemen wie Windows NT oder OS/2. Das Debüt des 19-köpfigen Teams, das trotz der Zusammenarbeit mit Sierra auch weiterhin auf seine Unabhängigkeit besteht, heißt Half-Life und könnte selbst heiße Eisen wie Quake 2 oder Jedi Knight in den Schatten stellen. Dafür spricht vieles – diesmal sogar die Hintergrundstory, die bei anderen 3D-Actionspielen sonst nur der Vollständigkeit halber „mitgeliefert" wird. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Soldaten, der einem hochgeheimen Experiment in einer stillgelegten unterirdischen Raketenbasis beiwohnen darf. Die Wissenschaftler haben ein Dimensionstor erzeugt, das Einblicke in eine faszinierende Parallelwelt freigibt. Wie in jeder anständigen SciFi-Story verschaffen sich die eigenartigen Kreaturen aus der anderen Dimension Zutritt in unsere Welt. Als die Forscher das Experiment abbrechen wollen, ist es bereits zu spät: Die gigantisch große Basis ist bis zur Oberkante mit Außerirdischen vollgestopft. Eine Ihrer Aufgaben ist nun, die Eindringlinge im Alleingang auszulöschen. Richtig delikat wird die Story allerdings erst durch den Regierungsentscheid, die Basis mitsamt aller Zeugen und Monster einzuäschern: Die Aliens versuchen


Wenn mehrere Monster im Raum sind, zeigen sie Gruppenverhalten.


Die drei Grundfarben vermischen sich auf diesem Bild optisch korrekt.


Einige Monster sind aus 6000 und mehr Polygonen zusammengesetzt.


Pfui Teufel! Wie man sieht, wurde für das Design der Aliens tief in die Trickkiste gegriffen. Im Spielverlauf kann man auf über 100 verschiedene treffen.



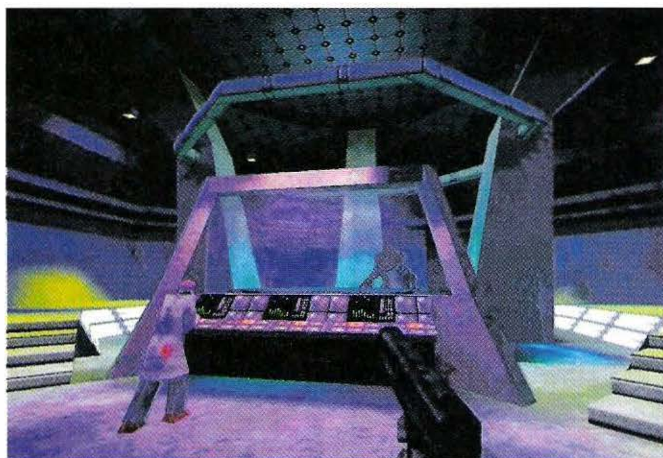
also, von innen nach außen zu kommen, die US-Armee versucht von draußen nach drinnen zu gelangen – und beide wollen Ihnen ans Leder.

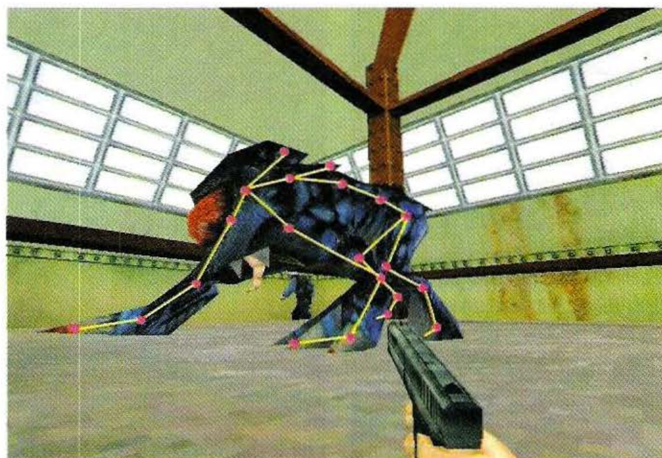
Mit und ohne 3D-Hardware

Kommen wir zunächst zur Grafik: Im Inneren von Half-Life verrichtet die Grafik-Engine des zuletzt indizierten id-Spiels ihren Dienst. Valves Verbesserungen daran sind allerdings so einschneidend, daß selbst ein zweiter oder dritter Blick nur Unterschiede, aber kaum Gemeinsamkeiten aufdeckt: HiColor und TrueColor, Echtzeit-Reflexionen, Chrom-Effekte, transparente und dynamische Oberflächen werden ebenso geboten wie Direct3D-, OpenGL- und MMX-Unterstützung. Was sich hinter den einzelnen Begriffen verbirgt, wurde uns bereits auf der E3 in Atlanta auf spektakuläre Weise präsentiert. In einem speziellen Demolevel war jedem der genannten Features ein eigener virtueller Raum gewidmet. Die Chromeffekte wurden beispielsweise anhand eines riesigen Roboters demonstriert, auf dessen polierter Oberfläche sich nicht nur alle Lichter, sondern das gesamte Mobiliar im Raum spiegelte (Echtzeit-Reflexion). Eine Tür weiter sah man drei Lichtquellen in den Grundfarben Rot, Blau und Gelb, deren Kegel sich am Boden des Raumes physikalisch korrekt vermischten – eine in Computerspielen bislang nicht verwendete Technik. Unter „dynamischen" Oberflächen versteht man Bitmaps, die sich durch Einwirkungen des Spielers verändern. Beispielsweise eine Wasseroberfläche, die sich kräuselt und Wellen schlägt, wenn ein Gegenstand hineinfällt, oder eine Wand, auf der Geschosse sichtbare Spuren hinterlassen – wie es in Apogees indiziertem 3D-Spiel zuletzt zu sehen war. Ganz erstaunlich war auch die Geschwindigkeit, in der die Demoversion ablief. Auf einem Pentium 166 ohne 3D-Zusatzhardware erreichte die HiColor-Version eine Performance, die selbst für ein 3Dfx-beschleunigtes Spiel akzeptabel wäre. Alle verwendeten Transparenz-, Nebel- und Filtering-Effekte, die üblicherweise nur als „Goodie" in den 3Dfx-Versionen enthalten sind, werden bei Half-Life übrigens softwaremäßig emuliert – sind also auch auf Rechnern ohne 3D-Hardware verfügbar.

Unterirdischer Streichelzoo

Die Bildfolge auf diesen Seiten (Monster und Wissenschaftler) verdeutlicht eine andere Besonderheit der Grafik-Engine: sehr realistische Figurenbewegungen. Das Stichwort „Skeletal Animation" kommt eigentlich aus dem Bereich der professionellen Animationssoftware. Dabei werden natürliche Körperbewegungen dadurch simuliert, daß lediglich das Knochengerüst in die Berechnungen mit einbezogen wird – die Texturen für Muskeln, Haut und Gesichtsausdruck werden anschließend nur noch darüber projiziert. Der Geschwindigkeitsvorteil für Spiele liegt klar auf der Hand: Da nur die Koordinaten des Skeletts verwaltet werden müssen, bleibt die interne Animationsverwaltung schlank und kompakt. Grafik-Programmierer Ken Birdwell hierzu: „Ohne das Skeletal Animation System wären Figuren aus über 6000 Polygonen überhaupt nicht möglich gewesen." Diese Zahl wird umso imposanter, wenn man die Figuren tatsächlich einmal in Aktion erlebt hat:


Die unterirdische Raketenbasis ist mit zahlreichen Geräten zur Erforschung fremder Lebensformen ausgestattet. Daher auch die vielen Wissenschaftler.


Die Bewegungssequenzen aller Figuren werden nur anhand der Skelett-Koordinaten berechnet. Das spart Rechnerkapazität für viele andere Effekte.

Monster drehen den Kopf, um den Spieler besser hören, riechen oder sehen zu können, Soldaten ziehen im vollen Laufschritt ihre Gewehre, und manche Kreaturen können im Kampf sogar einzelne Gliedmaßen verlieren. Insgesamt wurden rund 25 verschiedene Alien-Gattungen entworfen. Durch das Verwenden unterschiedlicher Texturen auf ein- und demselben Skelett werden aber über 100 verschiedene Spezies vorgetäuscht. Wer wirklich alle Monster sehen will, muß sich durch circa 20 Level kämpfen. Die Übergänge von Level zu Level sind dabei so fließend, daß der Spieler eventuell gar nicht bemerkt, wenn er einen neuen Abschnitt betritt. Es ist möglich – und manchmal sogar notwendig –, von späteren Leveln zurück in frühere zu gehen. Half-Life soll dem Spieler eine zusammenhängende, in sich abgeschlossene Welt vortäuschen.

Ich denke, also bin ich?

Erwähnenswert sind auch die neu entwickelten KI-Routinen. Die oben erwähnte Demoversion enthielt einen weiteren Raum, in dem vier oder fünf computergesteuerte Soldaten auf den Spieler warteten. Anstatt sofort auf ihn loszurennen, führten sie das sogenannte Squad Behaviour (Gruppenverhalten) vor: Sobald der Held auf die Bildfläche trat, versteckten sie sich in Kauerstellung hinter einigen Kisten. Anschließend schossen sie Granaten über „Bande" (Zimmerwände) auf den Spieler, um ihn aus der Reserve zu lacken. Während einige Soldaten dann Feuerschutz gaben, schwärmten die anderen aus und – peng! – erledigten den Eindringling. Trotz wiederholter Anläufe war es uns nicht möglich, die KI in dieser Situation zu überlisten. In diesem Zusammenhang weist Valve auf eine weitere Innovation hin: Durch sogenannte „Scripted Sequences" wird der Unterschied zwischen Gameplay und erzählerischen Cut-Scenes verwischt. Der Ablauf einer typischen Erzählsequenz könnte in etwa so aussehen: Der Spieler tritt in einen Raum, wo ein Wissenschaftler und ein Soldat sich lautstark streiten. In normalen Actionspielen würde der interaktive Teil unterbrochen werden, und die beiden Charaktere würden ihren Streit in einer selbstlaufenden Cut-Scene zu Ende führen, bevor das Spiel fortgesetzt werden kann. Nicht so in Half-Life: Hier kann sich der Spieler entscheiden, ob er in das Handgemenge eingreift oder lieber aus sicherer Entfernung zusieht. Wenn er sich heraushält, kann er wichtige Informationen über seine Mission mithören oder mehr über die Kampftaktik des Gegnertypus´ „Soldat" lernen. Greift er ein und rettet den Wissenschaftler, so verrät der ihm vielleicht ein nach wichtigeres Geheimnis.


Auch ohne 3Dfx-Karte bekommt der Spieler ähnliche Effekte zu sehen.


Farbe im Spiel: Düstere id-Grafiken sind bei Half-Life eine Seltenheit.

Noch vor dem Jahreswechsel

Baller-Fans, denen eine üppige Auswahl an pyrotechnischem Gerät sehr wichtig ist, dürfen sich auf 18 verschiedene Waffen freuen. Neben dem üblichen 3D-Action-Arsenal (Pistole, Schrotflinte, MP usw.) ist auch exotisches Gerät wie ein Präzisionsbogen, ein Elektroschocker oder eine sogenannte Gauss-Gun dabei, die durch Wände hindurch schießt. Laut einem Statement von Game Designer John Guthrie werden die letzteren drei speziell im Multiplayer-Modus viel makaberen Spaß bereiten. Mit dem Elektroschacker beispielsweise lassen sich Gegner kurzzeitig betäuben. Anschließend kann man ihnen die Ausrüstung klauen und noch einen Pfeil (mit dem eigenen Namen darauf) in die Pobacke schießen. Ein durchaus amüsanter Gedanke, der dem geplanten Internet-Modus mit bis zu 32 Spielern noch größeren Reiz verleiht. Wenn bei der Entwicklung weiterhin alles glatt läuft, wird noch im September eine spielbare Demoversion fertiggestellt. Im November wird sich dann zeigen müssen, ob die Vollversion die hochgesteckten Ziele auch tatsächlich erreichen kann.

Thomas Borovskis ■

CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	Valve/Sierra
Beginn	Herbst '96
Status	75% fertig
Release	November 97

PERSONALIEN
19 erfahrene Programmierer

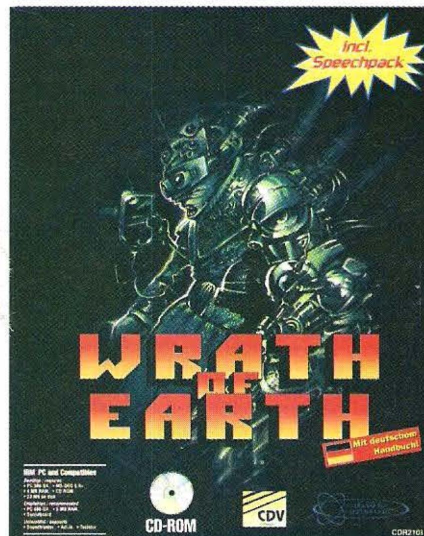
FEATURES
3Dfx-Effekte ohne Hardware, Direct3D, Open GL, MMX

Vollversionen auf CD-ROM

Treueprämie

Fünf Jahre PC Games – das sind auch fünf Jahre Treue, die Sie uns erwiesen haben. Mit der dicksten PC Games-Ausgabe, die es jemals gab, wollen wir uns dafür bedanken. Allerdings waren uns 300 Seiten Inhalt und zwei CD-ROMS mit 20 Spieldemos noch lange nicht genug. Deshalb möchten wir Ihnen in Zusammenarbeit mit drei namhaften deutschen Spieleherstellern ein weiteres „kleines" Geschenk machen. Auf unserer Bonus-CD finden Sie neben der Filmreportage und der exklusiven Demoversion von Worldwide Soccer auch drei Vollversionen von Spielen, die bis vor kurzem noch zum vollen Preis verkauft wurden. Da die Geschmäcker verschieden sind, wollten wir uns dabei keinesfalls auf ein Genre beschränken, sondern decken gleich drei große Spielegattungen ab: Wirtschaftssimulationen, Strategiespiele und Action. Im 32-seitigen CD-Booklet finden Sie wichtige Installationshinweise!

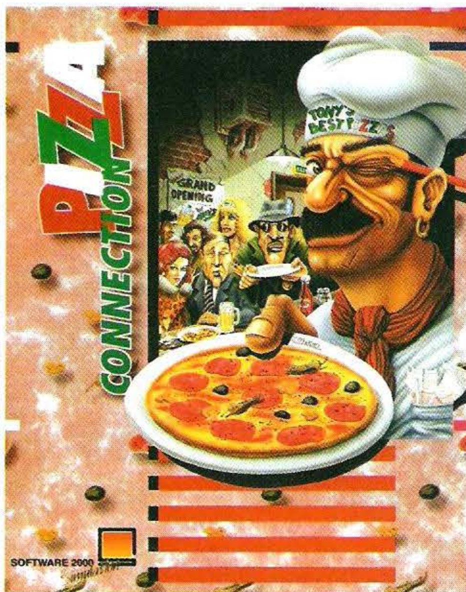
Wrath of Earth



In diesem 3D-Actionspiel von CDV schlüpfen Sie in die Haut von Commander Kreigson, der auf einem weit von der Erde entfernten Kolonieplaneten für Ordnung sorgen muß. Nachdem die Erdkolonie in die Hände einer außerirdischen Macht gefallen ist, müssen Sie drei verschiedene Aufgaben erledigen: Sie müssen die Satellitenverbindung des roten Planeten zum Mond zerstören, die Kommunikationsausrüstung und die Weltraumstation auf dem Mond vernichten und schließlich alle Aliens auf Ihrem Hauptplaneten auslöschen. Beachten Sie die Installationhinweise im CD-Booklet!



Pizza Connection

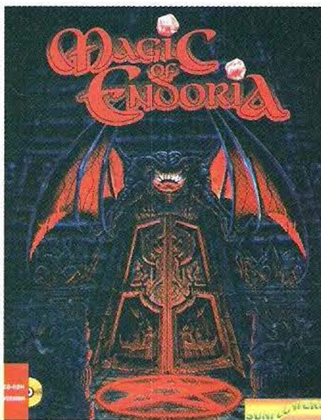


Die nicht so ganz ernstgemeinte Wirtschaftssimulation Pizza Connection wurde in der PC Games mit über 80% bewertet. Der Spieler übernimmt darin die Rolle eines Gastronomen, der vom kleinen Pizza-Bäcker zum großen Wirtschaftsboß aufsteigen will. Wenn man gut spielt, wird das erste Pizzalokal ein Renner, und schon bald können weitere Filialen in ganz Europa eröffnet werden. Wer den richtigen Standort, das passende Mobiliar und die optimale Finanzierung auswählt, hat glänzende Chancen auf Erfolg. Allerdings hat Software 2000 noch einige Hürden eingebaut: Die Mafia will bezahlt werden, Politiker verlangen Schmiergeld, und um die Werbung muß man sich auch selbst kümmern. Wer dranbleibt, wird mit vielen vergnüglichen Stunden vor dem Monitor belohnt.
Beachten Sie die Kopierschutztabelle im Tips&Tricks-Teil!



SOFTWARE 2000

Magic of Endoria



In einem fernen, sagenumwobenen Königreich tobt ein mystischer Kampf. Zwei mächtige Zauberer streben danach, einige geheimnisvolle Kristallsplitter an sich zu bringen. Um das Ringen um diese Schätze für sich entscheiden zu können, beschwören die beiden Hexenmeister Heerscharen von monströsen Wesen und schicken sie in eine erbitterte Schlacht. In Sunflowers' Magic of Endoria, das 1994 mit einem PC Games Award und einer 85%-Wertung ausgezeichnet wurde, übernehmen Sie die Rolle eines dieser Kontrahenten. Heuern Sie Zwerge an, die für Sie Stollen und Höhlen in den Fels graben, und bringen Sie alle versteckten Kristallräume unter Ihre Kontrolle. Erst wenn Sie Magic of Endoria gespielt haben, wissen Sie, was Peter Molyneux auf die Idee zu Dungeon Keeper gebracht haben könnte!

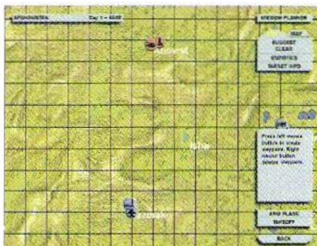
Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

Joint Strike Fighter

Abgehoben

Im Auftrag des U.S. Verteidigungsministeriums Force entwickelten die Luftfahrtgesellschaften von Boeing und Lockheed Martin unabhängig voneinander zwei neue Allround-Kampfflugzeuge. Beide Prototypen des Joint Strike Fighters können Sie dank der norwegischen Programmierschmiede Innerloop in Kürze auch auf dem PC ausgiebig probefliegen.

Die Anforderungen an den JSF waren durchaus vielfältig. Bei der Air Force soll der neue Vogel später die F-16 ersetzen, für die Navy wird ein tiefflugfähiger Tarnkappenbomber benötigt, und bei den Marines soll der Senkrechtstarter Harrier ausgetauscht werden. Die X-35B von Lockheed und die X-32B von Boeing erfüllen all diese Eigenschaften und sind noch dazu relativ preiswert. Schnell sicherten sich die Newcomer aus Oslo die Daten der neuen Wunderwaffen, und im Sommer letzten Jahres begann man mit der Programmierung. Insgesamt wird es mit Afghanistan, Kolumbien, Korea und Kola gleich vier verschiedene Kampagnen geben, jedem Szenario wurden über 2,4 Millionen Quadratkilometer realistisches Terrain spendiert. Die in den Kampagnen simulierten Konflikte geschehen in Echtzeit. Daher gibt es keine vorgefertigten Missionen, vielmehr müssen Sie als Staffelführer selbst entscheiden, an welcher Stelle der nächste Einsatz strategisch am sinnvollsten ist. Über den Missions-Planer erhalten Sie eine Gesamtübersicht, bevor Sie mit wenigen Mausklicks Ihre Flugrouten und Einsatzziele festlegen. Luftkämpfe gegen über 16 verschiedene Flugzeugtypen gehören genauso zum Repertoire von JSF wie Konvoi-Bombardements oder Zerstörungseinsätze gegen Bodenstationen.



Über den Missions-Planer gestalten Sie sich Ihre eigenen Einsätze. Je erfolgreicher und schwieriger Ihre Manöver sind, desto günstiger verläuft der Gesamtkonflikt.



Aus großer Entfernung sind Bodenobjekte oft nur zu erahnen, im Tiefflug offenbart sich dann aber ein beeindruckendes Szenario.

Software schlägt Hardware

Passend zur revolutionären Technik des Fluggeräts bastelte man bei Innerloop auch an einer zeitgemäßen Präsentation. Während andere Flugsimulationen bei der Grafikdarstellung vermehrt auf die 3Dfx-Unterstützung setzen, entwickelten die Norweger eine Software-beschleunigte 3D-Engine. Diese ist allerdings so beeindruckend, daß fotorealistische Landschaftsdarstellungen unter 640x480 Bildpunkten auf einem P100 mit Geschwindigkeiten jenseits der 20 Frames pro Sekunde realisiert werden. Das wird durch eine mehrfach abgestufte Detailabschaltung, abhängig von der Flughöhe, ermöglicht. Während in großer Höhe das gesamte Terrain samt Höhenunterschieden zu erkennen ist, erscheinen die vielfältigen Polygonobjekte erst, wenn Sie sich mit Ihrer Maschine dem Erdboden nähern. Dank Gouraud-Shading sowie Texture- und Mip-Mapping erstrahlt jedes Objekt als äußerst detaillierter, dreidimensionaler Augenschmaus. Die erste Version von JSF wird auf 3Dfx-Support verzichten, später soll diese Technologie ebenso unterstützt werden wie Force Feedback-Joysticks. Von Beginn an sind dagegen Multiplayer-Duelle vorgesehen. Bis zu acht Piloten dürfen sich im Netzwerk in Dogfights messen. Ab Ende September stellt Eidos die entscheidende Frage: Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

Harald Wagner ■



JSF unterstützt Auflösungen bis zu 1.200x1.600 Bildpunkten (hier: 640x480), die einzelnen Polygonobjekte werden dann immer detaillierter.



Als Cockpit-Varianten stehen Ihnen ein normales HUD oder ein virtuelles Display samt möglicher Blickrichtung-Schwenks zur Verfügung.

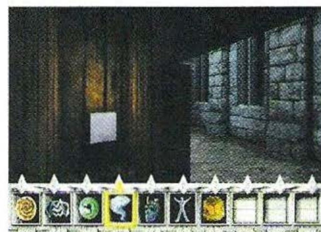
RELEASE

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Innerloop/Eidos
VERÖFFENTLICHUNG	September 1997

Selbst wenn Sie die Romanserie Wheel of Time von Robert Jordan nicht kennen, lohnt sich ein Blick auf das gleichnamige Spiel von Legend Entertainment. Das tiefgründige und dichte Fantasy-Universum wird in satten 24 Bit-Farben erstmals zum Leben erweckt.

Wheel of Time

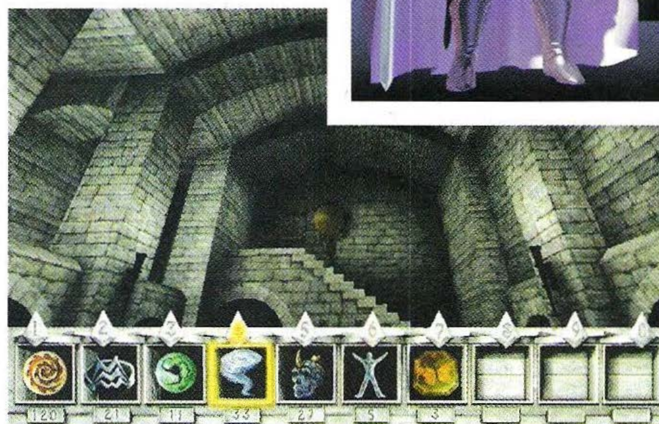
Kommt Zeit, kommt Rad



Szene aus dem Spiel. Dunkle Straßen bieten Schutz.



Drei der vier Spieler-Charaktere: Führer der Children of Light, Ishmael und The Hound.



Die Dungeons erstrecken sich über mehrere Stockwerke. Ideal für Scharfschützen, die sich mit Armbrust oder Langbogen auf die Lauer legen.

Wheel of Time ist zeitlich vor „The Eye of the World", dem ersten Titel der Romanserie, angesiedelt. Die omnipotente Macht – The Dark One – ist seit langem hinter den unzerstörbaren Mauern von Shayol Gol gefangen. Vier Abenteurer mit unterschiedlichen Motiven machen sich daran, ihn zu befreien. Denn wer die Schlüssel zum Gefängnis des Dark One hält, kann sich dessen Kräfte zunutze machen und das Schicksal der Welt bestimmen.
Als Spieler wählen Sie einen dieser vier Charaktere aus. Amyrlin Seat gehört zu den Aes Sedai, einer Gruppe von Zauberinnen, die The Dark One töten wollen. Der Anführer der Children of Light will die Ziele seiner Sekte durchsetzen und die Herrschaft übernehmen. Ishmael the Forsaken, ein früherer Scherge der dunklen Macht, will seinen Meister befreien. Und schließlich bleibt noch The Hound, ein Einzelgänger, der unter einem geheimnisvollen Zauber steht.

Unreal steht Pate

The Wheel of Time wird von Glen Dahlgreen entwickelt, ein Designer, der sein Talent zur visuellen Darstellung komplexer Phantasiewelten bereits mit dem Abenteuerspiel Gateway unter Beweis gestellt hat. Glen ist außerdem ein großer Fan von 3D-Actionspielen, und Wheel of Time gibt ihm die Gelegenheit, diese beiden Genres in einem Spiel zu integrieren. Mit Hilfe der Unreal-Engine von Epic Megagames versucht er, die Story mit beeindruckender Fantasy-Art und actionorientiertem Gameplay zu kombinieren. Dieses – von seinen Schöpfern als 3D-Engine der Zukunft gepriesene – Entwicklungstool kann insbesondere in Kombination mit 3D-Beschleunigerkarten mit einigen beeindruckenden Funktionen aufwarten, darunter Realtime-3D-Art, 24 Bit-Grafiken (mit MMX oder 3D-Karte), dynamische und farbige Lichtquellen und – im Vergleich zu den Konkurrenzprodukten – extrem weiche und flüssige Charakteranimationen.
Wheel of Time ist kein Rollenspiel, selbst wenn die Umgebung und die literarische Vorlage diese Annahme rechtfertigen würden. Hier werden keine Charakter generiert oder Statistiken aufgebaut. Dennoch übernehmen Sie eine Rolle, nämlich die von einem der vier Charaktere. Sie repräsentieren die wichtigsten Gruppierungen in Jordans Welt, verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten und haben ungefähr die gleiche Anzahl von Anhängern. Die Spielumgebung ist in Pockets (Taschen) aufgeteilt, d. h. die aktiven Sektionen können auf einer Karte ausgewählt und besucht werden. Die Pockets entsprechen den verschiedenen Lokalitäten der Buchvorlage, darunter Valon, Shadar Logoth und Stone of Tear. An jedem dieser Orte ist eine Hauptaufgabe zu erledigen, die dann den Zugriff auf weitere Pockets freigibt. Zaubersprüche oder in der Landschaft verstreute Portale ermöglichen den Besuch neuer Gebiete.
Wheel of Time macht einen vielversprechenden Eindruck. Legend Entertainments Stärke liegt traditionell im Bereich der Erzählung, ihre Schwäche hingegen im Bereich der Präsentation. Mit der zukunftsweisenden neuen Engine sollte dieses Manko der Vergangenheit angehören.

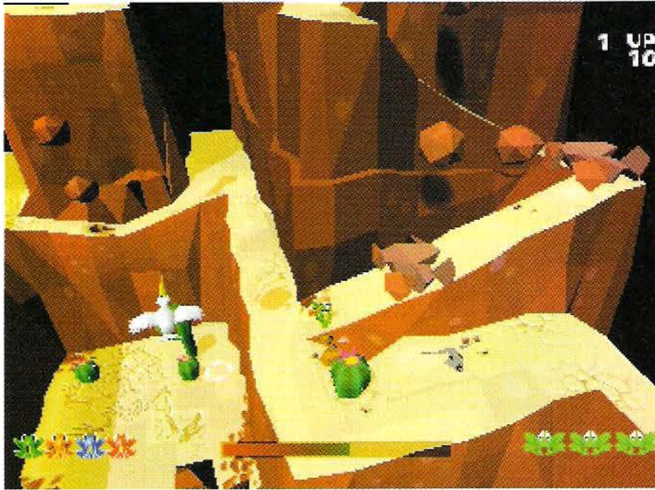
Markus Krichel ■

RELEASE

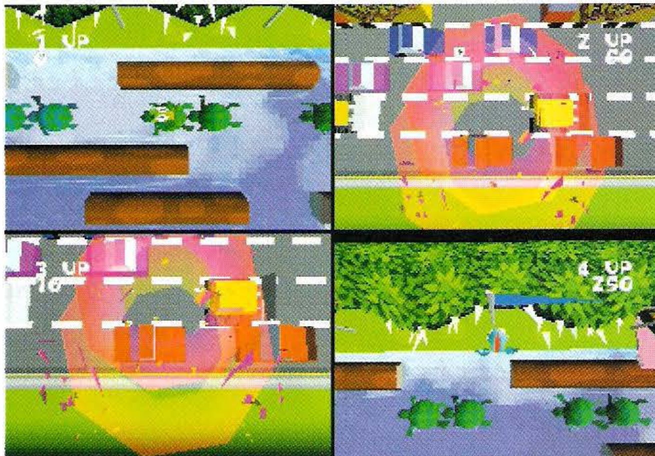
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Legend Ent.
VERÖFFENTLICHUNG	1. Quartal 1997

Frogger

Sei kein Frosch!



Die neuen 3D-Welten werden mit dem alten Spielprinzip vermischt. Die Grafikengine wird übrigens auch 3Dfx-Karten unterstützen.



Bis zu vier Spieler können per Splitscreen an einem PC den Frosch retten, wie die moderne Version des Klassik-Levels zeigt.



16 Jahre nach seinem ersten Auftritt hat Frogger zwar noch die selben Probleme mit den überall lauernden Gefahren, aber eine 3D-Umgebung.

Ui, da kommt Nostalgie auf: Etliche Jahre ist es her, daß wir dem armen Fröschlein Frogger über die dichtbefahrenen Straßen halfen. Seither wurde es ziemlich still um den grünen Helden, doch dank Hasbro Interactive erlebt der knuddelige Hüpfer eine zeitgemäße Wiedergeburt.

Es war Anfang der 80er Jahre, als die Neue Deutsche Welle ihren rasanten Aufstieg begann und die PC Games-Redakteure mehr oder weniger brav die Schulbank drückten und in der Freizeit das spärliche Taschengeld in einen Konami-Automaten steckten. Besagter Kasten beherbergte ein ebenso simpel aufgebautes wie faszinierendes Videospiel: Frogger. Schnell fand der kleine Frosch den Weg auf die damals populären Heimkonsolen wie das Atari VCS, Intellivision oder Colecovision und auch auf die ersten Heimcomputer wie MSX, C64 und Atari 800.

Frogger im 3D-Gewand

Nach einem schwachen Nachfolger wurde es ruhig um den grünen Hüpfer, bis sich Hasbro Interactive der Geschichte annahm. Frogger ist zurück, und das zeitgemäß mit neuen Features und 3D-Grafik. Um auch nicht ganz so alten Hasen zu zeigen, warum das Ur-Frogger vor 16 Jahren so populär war, ist einer der Levels dem 16 Jahre alten Vorbild nachempfunden. Der grüne Held muß zwar weiter um sein Leben hüpfen, bekam aber zwei neue Eigenschaften spendiert: zum einen den Supersprung, mit dem er weiter hopsen kann, zum anderen die hitzesuchende Zunge. Damit fängt er Fliegen ein, die ihm Lebenskraft zurückgeben. Das Design der neuen Levels hat mit dem Vorbild nicht mehr viel zu tun, es erinnert mehr an ein modernes 3D-Hüpfspiel. Die Sichtweise von oben auf die dreidimensional aufgebauten Landschaften wirkt auf den ersten Blick etwas verwirrend, doch auch die neue Fassung besitzt das alte Flair von Frogger. Das Fröschlein rennt also nicht stufenlos umher, sondern hüpft von Feld zu Feld, ständig in akuter Lebensgefahr. Raubvögel, Autos und Rasenmäher trachten ihm nach dem Leben, das Sie nur durch schnelle Reaktionen und vorausschauendes Vorgehen erhalten können. Glücklicherweise gibt es in den Levels auch freundliche Zeitgenossen, und wer sich geschickt anstellt, kann wie schon im Ur-Frogger die gefräßigen Krokodile als Sprungbrett benutzen. Neben der zeitgemäßen Grafik mit 3Dfx-Unterstützung und den dreidimensionalen Landschaften gibt es endlich einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Personen an einem PC. Dabei wird der Bildschirm in vier Bereiche aufgeteilt, so daß Sie Ihre Kollegen jederzeit beobachten können, was höchst hitzige Rennen verspricht. Alternativ dürfen Sie sich auch im Netzwerk oder über das Internet in den zehn verschiedenen Welten mit je fünf Levels austoben.

Florian Stangl ■

RELEASE

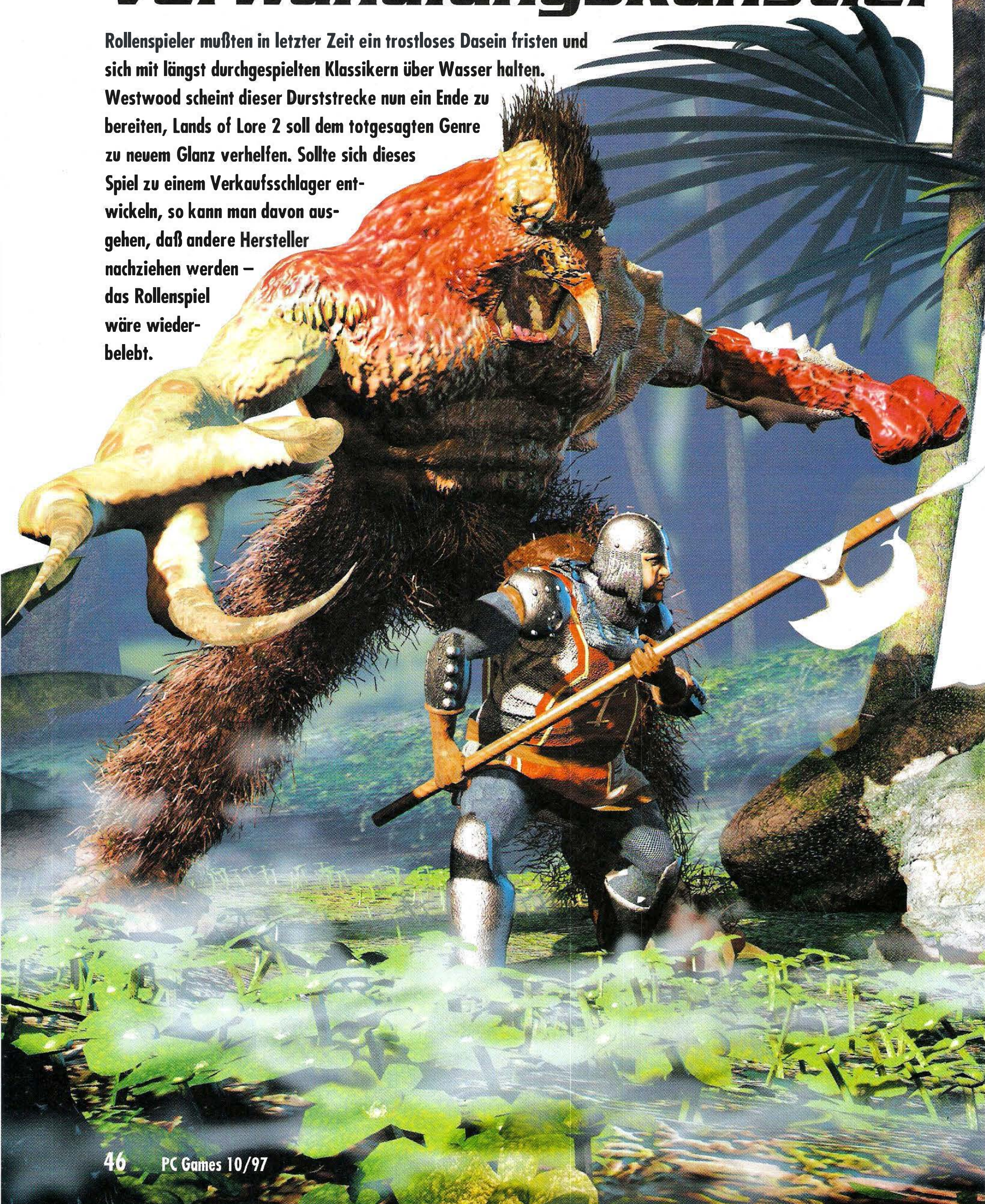
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Hasbro Interactive

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

Lands of Lore 2: Götterdämmerung

Verwandlungskünstler

Rollenspieler mußten in letzter Zeit ein trostloses Dasein fristen und sich mit längst durchgespielten Klassikern über Wasser halten. Westwood scheint dieser Durststrecke nun ein Ende zu bereiten, Lands of Lore 2 soll dem totgesagten Genre zu neuem Glanz verhelfen. Sollte sich dieses Spiel zu einem Verkaufsschlager entwickeln, so kann man davon ausgehen, daß andere Hersteller nachziehen werden – das Rollenspiel wäre wiederbelebt.





Lands of Lore 2 spielt nicht nur in dunklen Verliesen und Kellergewölben, sondern zum größten Teil an der frischen Luft.

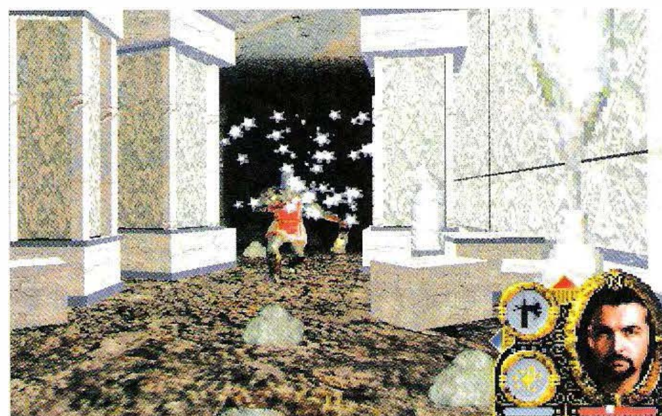


Menschliche Charaktere wurden gefilmt und in das Spiel integriert.

Lands of Lore 2 kann nicht nur auf einen erfolgreichen Vorgänger, sondern auch auf eine interessante Historie zurückblicken. Im Herbst 1995 kündigte Westwood auf der ECTS Lands of Lore 2 zum ersten Mal an und zeigte sogar schon einige Animationen. Die Kommentare der anwesenden Journalisten und Fachleute reichten von „unmöglich" bis „wahnwitzig" – an der Realisierung bestanden berechtigte Zweifel. Westwood ließ sich aber nicht beirren und verfolgte weiter das Konzept, ein Rollenspiel mit Tiefgang und einer echten 3D-Engine zu entwickeln. Auf den folgenden Messen wurden immer bessere, immer ausgefeiltere Versionen vorgestellt – die anfängliche Skepsis wich zunehmend heller Begeisterung. Anfang August war es dann schließlich so weit: Eine spielbare Beta-Version trudelte in der Redaktion ein und konnte auf Anhieb begeistern...

Zweifelhafte Gabe

Die Story dürfte mittlerweile bekannt sein: Der Spieler übernimmt die Rolle von Luther. Als Sohn der Hexe Scotia (die Gegenspielerin aus dem ersten Teil) ist es für ihn nicht gerade leicht, ein unbeschwertes Leben zu führen – obwohl er sich sehr danach sehnt. Deshalb macht sich Luther auf die Suche nach einem uralten Zauber, der ihn vom Vermächtnis seiner Mutter befreien kann. Vermächtnis? Scotia hat ihrem Sohn die Fähigkeit gegeben, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln. Nur leider kann Luther diese zweifelhafte Gabe nicht unter Kontrolle bringen, sondern mutiert in den seltsamsten Situationen. Es bleibt natürlich nicht bei der Jagd nach dem verschollenen Zauber, Luther tappt vielmehr ständig in Intrigen und zahlreiche Abenteuer...



Feindliche Schergen lassen sich zwar mit Schwert oder Keule in Schach halten, Zaubersprüche sind jedoch die elegantere Lösung.

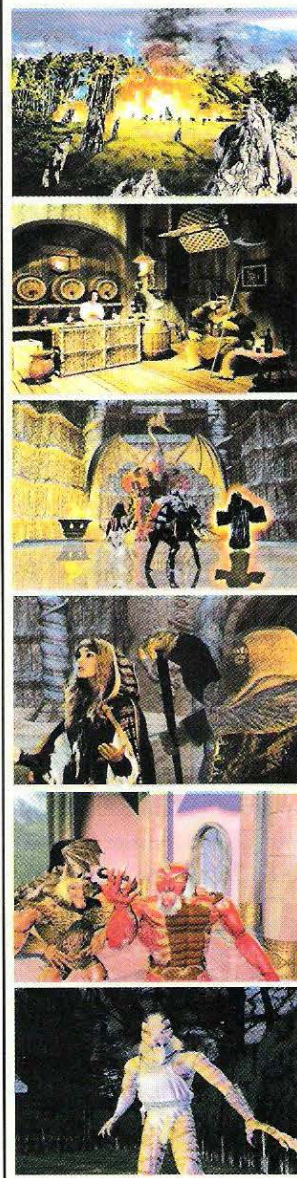
Das Erfolgsgeheimnis des ersten Teils

Westwood besann sich alter Tugenden und berherzigte das Erfolgsgeheimnis des ersten Teils auch bei Lands of Lore 2: Charakter- und Eigenschaftswerte wurden völlig vernachlässigt, lediglich in den beiden Fertigkeiten „Kampf" und „Magie" kann man stufenweise Fortschritte machen. Je mehr Monster man ins Jenseits geschickt hat, desto höher wird die eigene Schlagkraft, und auch die Stärke der einzelnen Zaubersprüche nimmt mit der Zeit zu. Durch diese Vereinfachung des Spielsystems bleibt das typische Flair eines Rollenspiels erhalten, und Einsteiger werden trotzdem nicht vom üblichen Zahlenwirrwarr abgeschreckt. Der eigentliche „Charakterausbau" findet deshalb über Rüstungen und Waffen statt, die man im Laufe des Spiels aufstöbert bzw. seinen Gegnern abnimmt.

Diese Gegner stammen nicht nur aus dem Reich der Phantasie, auch Söldner und Soldaten, aus deren Gefangenschaft

Cut-Scenes

Lands of Lore 2 lebt zum Teil von den atemberaubenden Zwischensequenzen, die nicht nur unterhaltsam sind, sondern auch die Story vorantreiben. Einzelne Passagen werden über diese Animationen zusammengeführt.



Monster

In Lands of Lore 2 muß man sich gegen ganze Horden abgefahrener Monster zur Wehr setzen. Westwood überarbeitet momentan noch fleißig einzelne Animationen, trotzdem konnten wir schon eine kleine Auswahl der sehenswerten „Kreaturen" bekommen. Besonders beeindrucken konnten uns die verschiedenen Tiger und Panther – die schaurig-schönen Skelettkrieger natürlich nicht zu vergessen.



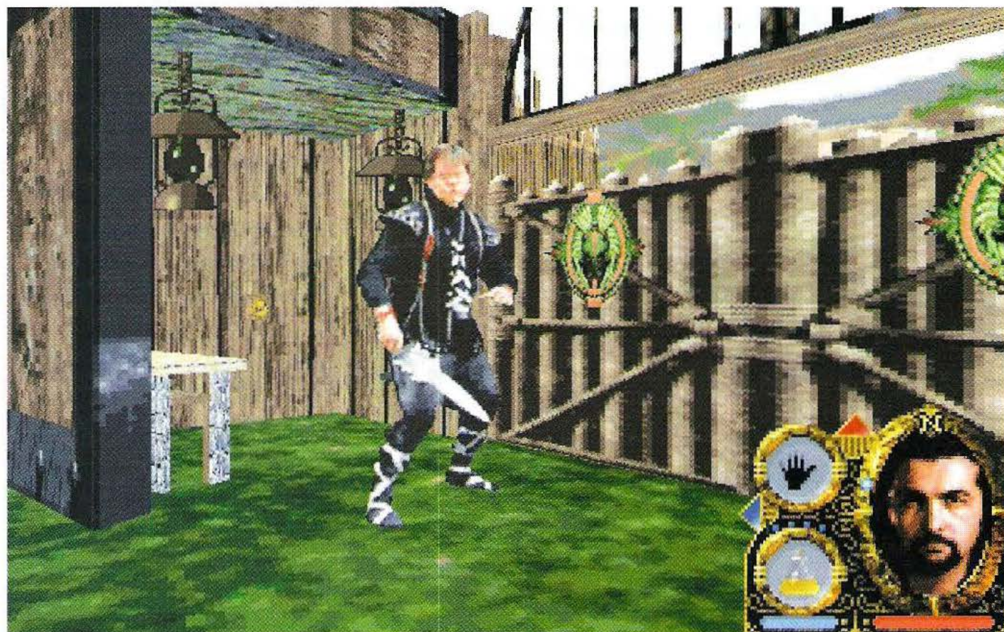
man sich zu Beginn des Spiels befreit hat, heften sich an Luthers Fersen. Unterstützung kann man nur von ein paar NPCs (Non-Player-Characters) erwarten, eine Heldengruppe wie im ersten Teil läßt sich nicht zusammenstellen.
Luther verfügt allerdings, wie bereits erwähnt, über eine bemerkenswerte Eigenschaft, die für eine Menge Abwechslung sorgen kann: Er kann sich in drei verschiedene Gestalten verwandeln – eine Art Geschenk seiner Mutter, der Hexe Scotia. Während der wackere Krieger normalerweise als Mensch die Landschaft erkundet, verwandelt er sich in gefährlichen Situationen in ein bedrohliches Biest, das knapp drei Köpfe größer ist als die Durchnittsbevölkerung. Betritt Luther einen engen Gang, so mutiert er vorübergehend zu einer kleinen, flinken Ratte. In dieser Gestalt kann er unbemerkt die Gegend ausspionieren und an Wachposten vorbeischlüpfen. Diese Verwandlungen lassen sich jedoch nicht auf Kommando ausführen, das Spiel bestimmt, ob Luther sich eingeengt oder bedroht fühlt, und führt die entsprechende Reaktion aus.
Über diese Form der „Reactive Environment", so die offizielle Bezeichnung Westwoods, verfügt nicht nur Luther, sondern das gesamte Spiel. Ein Beispiel: Man wird plötzlich von einem schwer bewaffneten Söldner angegriffen, bekommt ein paar Treffer ab und verwandelt sich schließlich in das Biest. Der zuvor noch überlegene Söldner sieht sich im Hintertreffen und ergreift die Flucht. Sollte er bei dieser Hatz auf ein paar seiner Verbündeten treffen, so wird die Situation neu eingeschätzt, und stehen die Chancen dann wieder besser, greifen die Halunken von allen Seiten gleichzeitig an. Deshalb sollte man sich jeden Angriff gut überlegen – nichts ist schlimmer als ein verwundeter Gegner, der auf dem Rückzug seine Kumpanen zusammentrommelt.

Kinderleichtes Kampfsystem

Gespielt wird grundsätzlich mit der Maus, es stehen aber auch einige Tastaturkürzel zur Verfügung, die sich bei längerer Spielzeit als sehr hilfreich erwiesen haben. Das Kampfsystem ist denkbar einfach: Man wählt die gewünschte Waffe und attackiert sein Ge-



Die Skelett-Krieger verfügen über eine hohe Reichweite.



Auf den Screenshots vielleicht nicht klar ersichtlich, aber die gefilmten Personen passen sich perfekt ein.


In der Winterlandschaft bekommen Sie es mit Yeti-ähnlichen Wesen zu tun. Generell wurden die Monster auf die jeweilige Umgebung abgestimmt.


Fast jedes Monster verfügt über eine andere Angriffstaktik. Dieser Geist schwebt zum Beispiel auf den Spieler zu und führt blitzschnelle Attacken aus.

genüber mit der linken Maustaste. Da man bei einem Kampf stets zwischen Offensive (wenn der Gegner flüchtet) und Defensive (wenn man sich heilen muß) schwankt, geht es ab und zu recht hektisch zu. Schon allein deshalb empfiehlt sich die Steuerung über Tastatur und Maus.

Das Magiesystem läßt sich ebenfalls binnen weniger Sekunden beherrschen. An einigen Stellen bzw. von bestimmten Personen erhält man neue Zaubersprüche, die dann im entsprechenden Icon-Feld aufgezeichnet werden. Möchte man einen bestimmten Zauber sprechen, so wählt man diesen aus, und per Mausklick wird er ausgeführt. Gerade bei diesen beiden Komponenten wurde also auf ein einsteigerfreundliches Design geachtet – der hartgesottene Rollenspielfreak wird's verschmerzen müssen und vermutlich auch können.

Abwechslungsreiche Spielumgebung

In puncto Grafik kann Lands of Lore 2 auf ganzer Linie überzeugen – vorausgesetzt, man verfügt über einen entsprechend ausgestatteten Rechner. Denn nicht nur der Grafikaufbau, sondern vor allem die Künstliche Intelligenz fordern eifrig Prozessorleistung. Um Lands of Lore 2 in SVGA spielen zu können, benötigt man momentan noch einen Pentium 166 mit 32 MB RAM. Westwood werkelt allerdings noch eifrig am Code und möchte in Bezug auf die Geschwindigkeit noch ein paar Optimierungsarbeiten vornehmen.

Zur Qualität der Grafik: Während des Spiels läßt sich festlegen, ob die Texturen mit niedriger oder hoher Auflösung dargestellt werden sollen. Selbst wenn man sich für die scheinbar schlechtere Alternative entscheidet, wirkt die Umgebung recht realistisch und farbenfroh. Mehr als 20 verschiedene „Welten" bzw. „Szenarien" wurden von Westwood erschaffen, um schon allein in diesem Punkt sehr viel Abwechslung bieten zu können. Genauso verhält es sich mit den Monstern. In jedem neuen Abschnitt trifft man auf unbekannte Widersacher, die entweder komplett oder teilweise gerendert wurden. Die menschlichen Gegner bestehen partiell aus Computergrafik, zum größten Teil wurden die Personen jedoch gefilmt und in das Spiel integriert. Der große Vorteil: Da diese Personen nicht nur in den Videosequenzen, sondern auch im eigentlichen Spiel zu sehen sind, lassen sich interaktive und nicht-interaktive Szenen kaum noch voneinander unterscheiden – die Illusion, sich in einer verzauberten Fantasy-Welt zu befinden, wird verstärkt. Vor allem, weil die schauspielerische Leistung der meisten Akteure durchaus überzeugen kann.

Die musikalische Untermalung paßt sich dem Spielgeschehen an und wird gezielt eingesetzt, um besonders dramatische Szenen herauszuarbeiten. Die Soundeffekte klingen glaubwürdig, die richtige Stimmung kommt allerdings erst durch die teils furchteinflößende, teils angenehme Sprachausgabe auf. Wenn alles glatt geht, wird Lands of Lore 2 schon in wenigen Wochen erhältlich sein. Man munkelt sogar, daß die komplett deutsche Version vielleicht noch im September bei den Händlern stehen soll. Das wäre doch endlich einmal eine angenehme Überraschung...

Oliver Menne ■

Das Team

Insgesamt schuften 25 Mitarbeiter Tag und Nacht, um das Mammut-Projekt Lands of Lore 2 endlich in die Händlerregale zu bekommen. Auf diesem Bild sehen Sie die Verantwortlichen für die Bereiche Story, Grafik, Sound und natürlich Gameplay.


Von links nach rechts: Scott Bown, Frank Klepacki, Louis Castle, Shelly Johnson, Jack Martin, Rick Parks und Jeff Fillhaber.

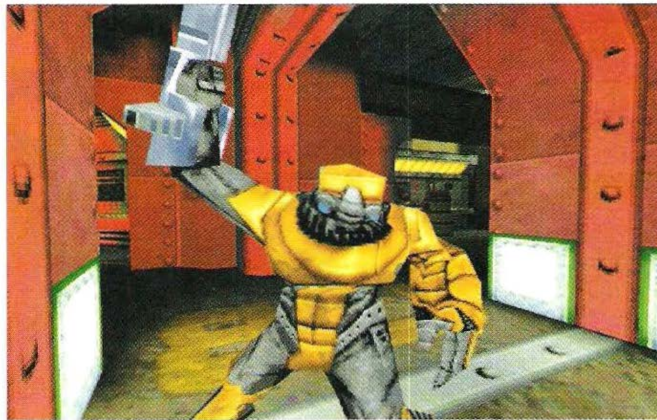
RELEASE

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Westwood
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997

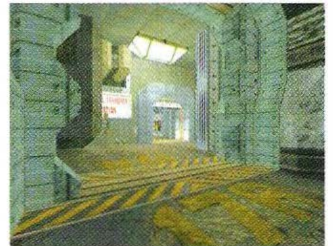
Sin

Sündenpfuhl

Es ist erstaunlich, daß bei der Masse von 3D-Actionspielen immer wieder bestimme Titel bereits Monate vor der Veröffentlichung als potentielle Hits gehandelt werden. Zu dieser Gruppe gehört neben Jedi Knight, Prey, Unreal und John Romeros Daikatana auch Sin von Ritual Entertainment.



Diese Monster haben noch keine Namen. Wenn Ihnen eine passende Bezeichnung einfällt, dann schicken Sie diese doch an www.ritual.com.



Den Workstations können Sie einige interessante Informationen entlocken.





Sin simuliert Tageslicht, das durch die teilweise vorhandenen Fenster einfallen kann. Ein einzigartiges Feature für ein Spiel dieses Genres.

Sin ist – ebenso wie Daikatana – eines der Spiele, die mit der Engine von id Software entwickelt werden. Die Entwicklungsfirma Ritual Entertainment hat sich bereits durch das Tunen dieser Engine einen Namen gemacht; das einzige bisher veröffentlichte Produkt war eine Zusatzdisk, die unter Deathmatchern als das Beste gilt. Und 3D-Spiele sind ohnehin die Spezialität von Ritual, kommen doch ganze fünf der sieben Firmengründer aus diesem Feld. Eine solch talentierte Truppe bleibt natürlich nicht lange allein, und es dauerte nicht lange, bis sich Activision die Vertriebsrechte für Sin sicherte.

Sin ist in einer tristen Zukunft angesiedelt, in der die Kriminalität überhandgenommen hat. Die Regierungen sehen sich gezwungen, private Sicherheitsfirmen mit der Bewältigung dieses Problems zu beauftragen. In Sin spielen Sie einen Söldner einer solchen Truppe, der sich ständig mit Krawallmachern übelster Sorte auseinandersetzen muß. Verantwortlich für dieses Chaos ist Alexis Sinclair – dieses kriminelle Genie plant, alle Bewohner in Mutanten zu verwandeln. Überraschung: Alexis ist eine Frau! Der Spieler macht sich zusammen mit seinem Gefährten, einem berüchtigten Hacker, daran, Alexis' Inselfestung einzunehmen. Dieser Weg führt über sechs verschiedene Spielumgebungen, die unterschiedliche Taktiken erfordern. Gilt für den einen Level die Devise „rein und alles plätten", geht es im nächsten darum, seine Mission zu erfüllen, ohne entdeckt zu werden. Es stehen verschiedene Lösungswege zur Verfügung, und alle Szenarios können auf unterschiedliche Art enden. Ritual verspricht sowohl im Solo- als auch im Multispielermodus hohe Wiederspielbarkeit.

Über die Bewaffnung wollen die Designer noch nichts verraten. Es steht allerdings fest, daß Spieler und Gegner über das gleiche Arsenal verfügen werden. Die bisherige Version, die auch auf der E3 demonstriert wurde, zeigte einen doppelläufigen Granatwerfer, eine Plasmapistole und ein Scharfschützengewehr. Handwaffen können von links nach rechts geschwenkt werden, ohne die Laufrichtung des Spielcharakters wechseln zu müssen.

Name the Monster

Die Gegner unterteilen sich in drei Basisgruppen: menschlich, biomechanisch und Mutanten. Ritual veröffentlichen von jedem neuen Monster Konzeptzeichnungen auf ihrer Webseite (*www.ritual.com*) und fordern die Spieler auf, Vorschläge hinsichtlich der Namensgebung und Fähigkeiten zu machen.

Sin wird sowohl OpenGl als auch 3Dfx-Formate unterstützen. Doch selbst ohne 3D-Hardware sind 16 Bit-Farben und Texturen sowie Licht- und Transparenzeffekte möglich, allerdings sollte man unter einem P166 gar nicht erst anfangen. Bis zum Erscheinen von Sin (April/Mai '98) gehört der aber wahrscheinlich ohnehin zur Low End-Gruppe.

Markus Krichel ■

RELEASE

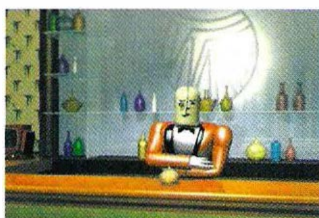
Genre	3D-Action
Hersteller	Ritual Ent.
VERÖFFENTLICHUNG	Mai 1998

Starship Titanic

Schiffbruch

Douglas Adams ist kein Fremder in der Spieleindustrie. Vor zwölf Jahren produzierte Adams zusammen mit Infocom eine Umsetzung seines Kultromans „The Hitchhikers Guide to the Galaxy" und schuf damit einen der ersten Verkaufshits der damals noch jungen Branche. Diesen Erfolg möchte er mit dem Abenteuerspiel Starship Titanic wiederholen.

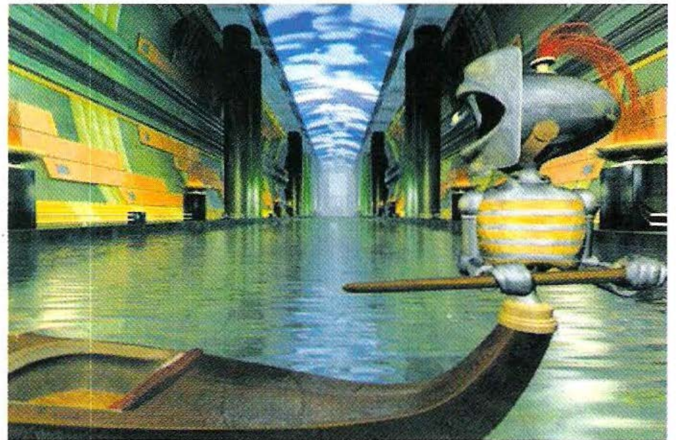
Das Abenteuerspiel in seiner frühesten Form kannte noch keine Grafiken, Soundeffekte oder gar mausgesteuerte Benutzeroberflächen. Nur Text! Eine kleine Firma namens Infocom produzierte die meisten dieser Text-Adventures und wird heute noch gerne als leuchtendes Beispiel für kreative Stories und abgedrehte Ideen herangezogen. Eines der besten Textabenteuer, bekannt für seine verdrehten Rätsel und einen lügenden Textparser, war The Hitchhikers Guide to the Galaxy. Douglas Adams, Autor des gleichnamigen Buches, und Designer Steve Meretzky schufen damit ein Kultspiel. Insgesamt gingen 350.000 Einheiten über die Ladentische, eine für damalige Verhältnisse unglaublich hohe Zahl. Die Bezwinger dieses Rätselmonsters sind stolz, so stolz, daß man sie teilweise heute noch am T-Shirt mit der Aufschrift „I Got The Babel Fish" erkennen kann. So viel zur Historie, widmen wir uns nun Adams' neuesten Werk...



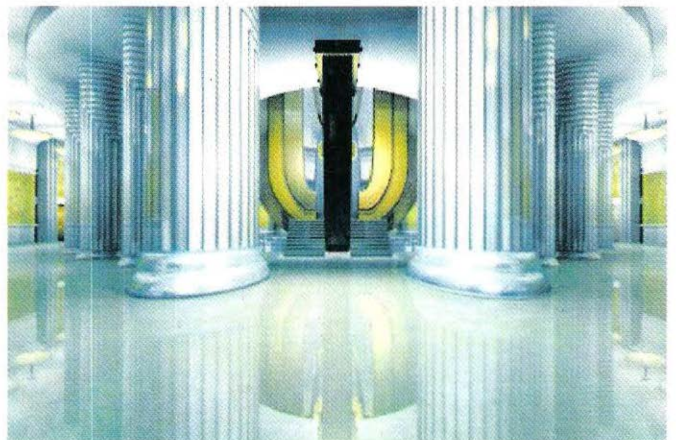
Der Bartender weiß Rat, oder zumindest wußte er ihn gestern noch.

Die unsinkbare Titanic

Im Herzen einer uns unbekannten Galaxie bauten mehr oder weniger intelligente Wesen das größte technologische Wunderwerk aller Zeiten – das Raumschiff Titanic. Auf seiner Jungfernfahrt verirrt sich das fliegende Meisterstück im Hyperspace und verabschiedet sich auf Nimmerwiedersehen von seinen Schöpfern. Der Spieler erfährt von diesem bedauerlichen Zwischenfall während eines gemütlichen Abends vor dem Fernseher, der dadurch unterbrochen wird, daß besagte Titanic in seinem Wohnzimmer bruchlandet. Nach langem Suchen findet er schließlich einen Eingang und geht an Bord. Sie können das allerdings auch bleiben lassen und so tun, als ob nichts passiert sei. In diesem Fall hätten Sie die 2-Minuten-Version von Starship Titanic erfolgreich beendet. Als erstes fällt die geschmackvolle Inneneinrichtung ins Auge: Eine gelungene Mischung aus französischem Luxushotel, amerikanischem Wolkenkratzer, ägyptischer Grabstätte und persischem Andenkenladen. Die Insassen und der Personalstab bestehen in erster Linie aus traumatisierten Robotern, einer durch den Crash gestörten Künstlichen Intelligenz und einem ausgerasteten Papagei, der von Terry Gilliam (Monty Python) gespielt wird. Der Steward stellt auf den ersten Blick fest, daß es sich bei Ihnen nur um einen Passagier dritter Klasse handeln kann, und schon bald versuchen Sie, das größte Mysterium des Universums zu lösen: Wie bekomme ich ein kostenloses Upgrade in eine höhere Passagierklasse?



O sole mio! Augenscheinlich ist die Existenz der italienischen Hafenstadt Venedig auch außerirdischen Kulturen bekannt.



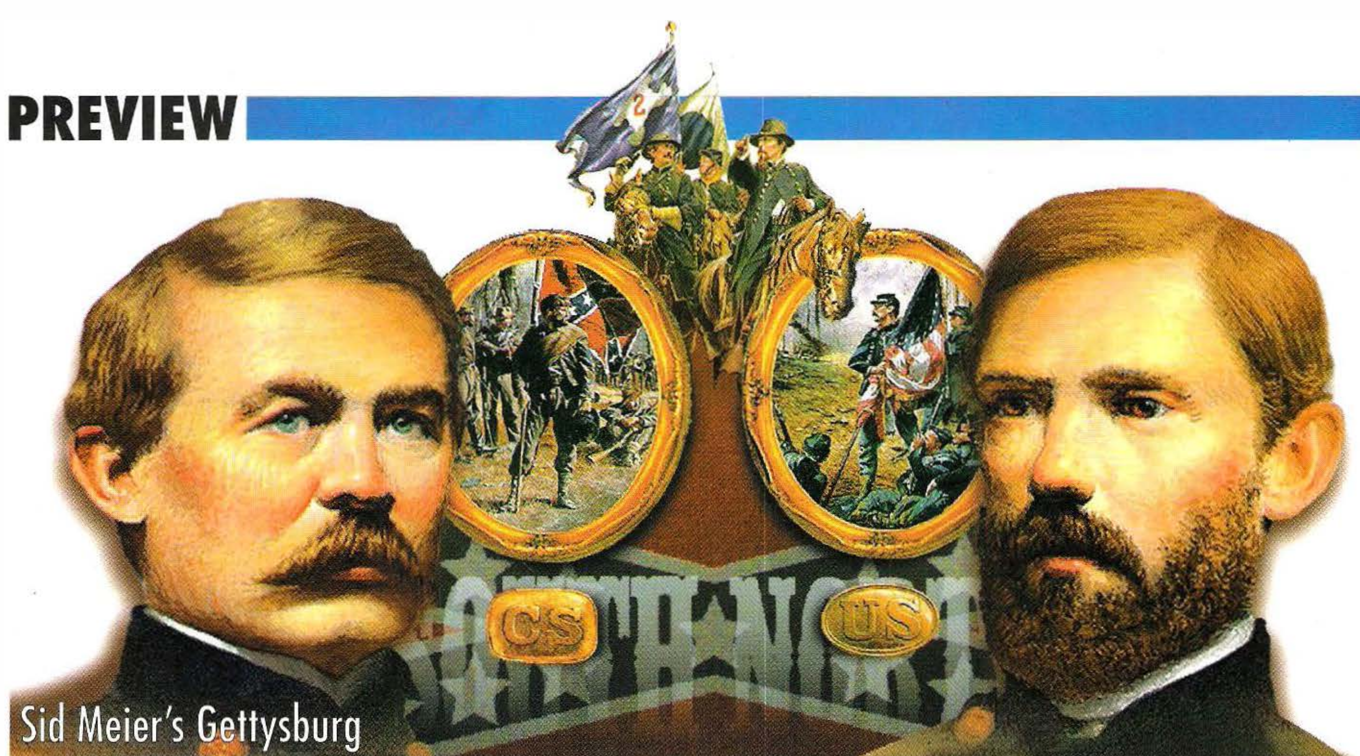
Schwingen Sie das Tanzbein in der Prunkhalle. Keine Angst, es sieht Sie keiner!

Die Rätsel bewegen sich irgendwo zwischen unglaublich albern und ganz schön kompliziert. Das Ziel des Spiels besteht darin, die Gründe für das Systemversagen zu finden, die Künstliche Intelligenz des Schiffs zu reparieren und die Titanic zur Erde zurückzubringen. Das erfordert eine Menge Gespräche mit den Robotern, deren Vertrauen Sie gewinnen müssen. Dafür steht Ihnen der dynamische Sprachprozessor Velocitext – oder simpler ausgedrückt: ein Textparser – zur Verfügung. Adams ist der Ansicht, daß eine wirklich fließende Konversation nur mit diesem Feature zustande kommen kann. Eine undankbare Aufgabe, wenn man in Betracht zieht, daß die Antworten auf die Texteingaben via Sprachausgabe erfolgen. Zeitgleich mit dem Spiel, dessen Veröffentlichungstermin nach nicht feststeht, wird auch ein gleichnamiger Roman veröffentlicht. Überraschenderweise wird das Buch nicht von Douglas Adams, sondern von Terry Gilliam geschrieben. **Markus Krichel**

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Lightshock

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997



Sid Meier's Gettysburg

Geschichtsstunde

Civil wird es auch in Sid Meiers nächstem Spiel wieder zugehen. Allerdings handelt es sich dabei nicht um Civilization, sondern um ein Strategiespiel vor dem Hintergrund des American Civil War - des amerikanischen Bürgerkrieges. Mit dem ersten Spiel geht Firaxis, die neue Entwicklungsfirma von Sid Meier, gleich ein Risiko ein.

Mit der noch für dieses Jahr geplanten Veröffentlichung von Sid Meier's Gettysburg wird gleichzeitig eine interessante Frage beantwortet: Kann ein Spiel mit einer für Nichtamerikaner weniger interessanten Thematik sich weltweit durchsetzen? Firaxis geht mit Gettysburg ein schwer kalkulierbares Risiko ein. Immerhin werden in der Spielebranche ca. 40% der Umsätze im europäischen Ausland erzielt, und Spiele wie Railroad Tycoon oder Civilization haben wegen ihrer globalen Thematik wesentlich bessere Absatzchancen. Selbst Colonization blieb etwas hinter den Erwartungen zurück. Andererseits wäre es kein echtes Sid Meier-Spiel, wenn der Stardesigner dem Druck der Publisher nachgeben und sich einem populäreren Thema zuwenden würde. Firaxis, so munkelt man, verdankt seine Gründung diesem speziellen Titel. Sid redet schon seit fünf Jahren davon, ein Spiel über den Bürgerkrieg zu entwickeln, doch der Widerstand in der Chefetage von MicroProse war vehement. Andererseits sind diese Jahre nicht nutzlos verstrichen, denn während die Nadelgestreiften die Tantiemen für Civilization abzählten, werkelte Sid fleißig zuhause an seinem Wunschtitel. So ist es auch zu erklären, warum das erste Produkt von Firaxis bereits so kurz nach der Gründung des Unternehmens erscheint.

Keine Rechnermonster nötig

Während so ziemlich jedes neue Spiel lauthals sämtliche Systemressourcen und Zusatzhardware einfordert, widersetzt sich Firaxis energisch diesem Trend. Weder 3D-Karten noch MMX-Chips werden benötigt. Kunststück, sagt der Experte, bei rundenbasierten Strategiespielen ist das auch nicht nötig. Mitnichten! Gettysburg ist ein Echtzeit-Strategiespiel! Vertreiben Sie jedoch sofort sämtliche aufkeimenden C&C-Visionen; der Unterschied zwischen diesen beiden Titeln ist ungefähr so groß wie der zwischen Dame und Schach. Letzteres läßt sich zwar auch im Blitzmodus spielen, allerdings geht dabei der interessante Teil flöten. Und General Lee hatte auch nicht den unrealistischen Luxus einer blitzartig gebauten Kaserne, die einen unendlichen Strom fertig ausgebildeter Rekruten und schlagkräftiger Haubitzen ausspuckte. Im Gegensatz zu



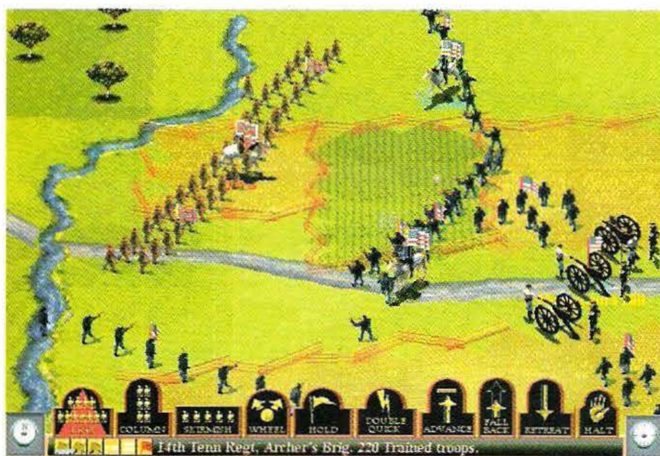
Auf einem taktischen Bildschirm läßt sich das Terrain einschätzen.



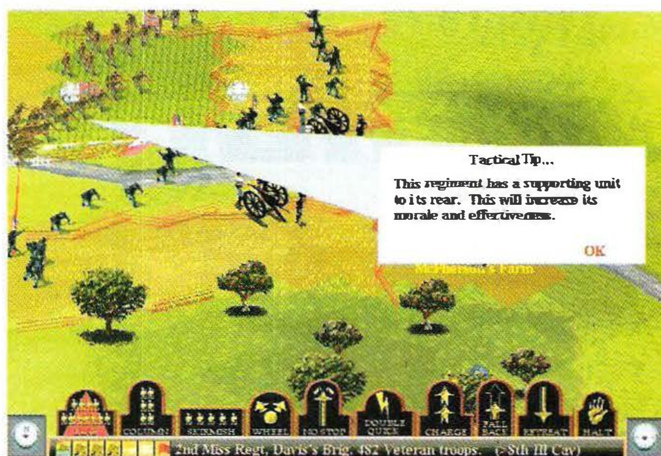
Die Darstellung der Einheiten und Objekte ist sehr detailliert.



Gettysburg verfügt über mehrere Zoom-Stufen. Aus der Vogelperspektive lassen sich alle Truppenteile schnell dirigieren.



Die Soldaten der Nord- und Südstaaten stehen sich gegenüber. Jetzt muß die gewählte Taktik schnell umgesetzt werden, um zu gewinnen.



Zu Beginn des Spiels wird eine Art Tutorial aufgerufen. Der Computer gibt ab und zu kurze Tips, um leichter in das Spiel hereinzukommen.

C&C und zahlreichen Clones ist die Anzahl der Einheiten limitiert, und gefallene Soldaten wachsen nicht einfach nach.

Eine Schlacht – unendlich viele Szenarien

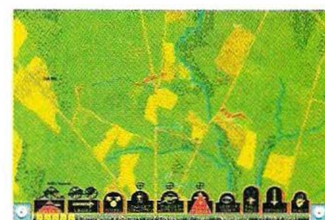
Es ist eigentlich unrichtig, hier von einem Kriegsspiel zu reden. Gettysburg simuliert in der Tat nur jene berühmte Schlacht, die sich im Umfeld dieser Ansiedlung im Bundesstaat Pennsylvania vom 1. bis 3. Juli 1863 zutrug. Sie übernehmen die Aktionen im Rahmen dieser Auseinandersetzung, die in der Realität ca. zwei bis vier Stunden dauerte. Auch hier zeigt sich wieder die Doppelbödigkeit adaptierter Begriffe – Echtzeit bedeutet hier in etwa fünffachen Zeitraffer. In jedem der 20 Szenarien kontrollieren Sie zwei bis sechs Brigaden in der Funktion eines Divisionskommandanten, d. h. Sie haben Befehlsgewalt über alle Bataillone (die kleinste steuerbare Einheit in Gettysburg). Nun erscheinen 20 Szenarien nicht gerade viel, aber das ist nur der Anfang. Mit Hilfe eines Mission-Generators können Sie ihre eigenen Parameter wie Größe des Schlachtfeldes, Anzahl der Soldaten oder Missionsziele festlegen. Einen klassischen Szenario-Editor wird es aber aller Voraussicht nach nicht geben.

Nur für Historiker?

Das Schlachteninterface in Gettysburg ist elegant und simpel. Befehle werden nicht an einzelne Einheiten, sondern an komplette Brigaden vergeben. Sie klicken die gewünschte Stellung an, und Ihre Truppe pflanzt die Bajonette auf und marschiert los. Klicken Sie rechts oder links, um die Menschentraube in eine neue Richtung zu bewegen. Versuchen Sie, Terrain zu erreichen, das Ihnen den größtmöglichen Vorteil gibt, oder locken Sie den Gegner aus einer befestigten Position, die dann von Ihren verbündeten Armeen eingenommen wird. Simpel anmutende Befehle wie „Position unter allen Umständen halten" oder „In einer Reihe angreifen" produzieren realistischen Schaden oder Nutzen. Ihre wichtigste Ressource sind Soldaten. Ein scheinbar geringer taktischer Vorteil kann das Schlachtenglück wenden. Dabei werden sogar Moral und Erfahrung echter Bürgerkriegsbrigaden berücksichtigt. Historiker wissen, daß einzelne Einheiten, wie die „Iron Brigade", dafür bekannt waren, Breschen in die feindlichen Linien zu schlagen. Die Effizienz der Truppen wird außerdem von den Führungsqualitäten ihres Kommandeurs beeinflußt. Historisch weniger Beschlagene werden sich dennoch zurechtfinden, da die vier Schwierigkeitsstufen selbst Echtzeitanfängern den Einstieg leicht machen.



Die Höhenunterschiede können zur Verteidigung eingesetzt werden.



Die Truppen werden mit Hilfe der Icon-Leiste befehligt.

Wie bei allen Sid Meier-Spielen liegt auch bei Gettysburg der Schwerpunkt auf der Künstlichen Intelligenz des Gegners. Da sich alle Einheiten im historisch korrekten Marschtempo bewegen, kann es dem Computer nicht gelingen, Sie durch lächerliche Hochgeschwindigkeitsmanöver aufs Kreuz zu legen. Es ist von höchster Wichtigkeit, die Regimente und Brigaden in Position und unter Kontrolle zu halten. Unkoordinierte Überzahlangriffe werden vom Gegner gekontert und ausflankiert. Das macht Gettysburg zu einem Spiel, welches das „Strategie" in „Echtzeit-Strategiespiel" wirklich verdient.

Multiplayer-Unterstützung

Gettysburg enthält eine ganze Reihe von Modemoptionen. „Zwei Spieler", „Team gegen Team" und „Team gegen Computer" wurden berücksichtigt. Teams bestehen aus jeweils vier Spielern pro Seite. Lokales Netzwerk, Modem-, Nullmodem- und Internetverbindungen werden unterstützt. Electronic Arts, unter deren Label das Spiel vertrieben wird, plant sogar einen eigenen Gettysburg-Server. Es wird für Firaxis sicher nicht leicht werden, den spielekaufenden Rest der Welt von der uramerikanischen Thematik zu überzeugen. Solides Gameplay und enthusiastische Postings seitens der Käufer werden bei diesem Spiel eine wichtige Rolle spielen. Historische Kenntnisse über den amerikanischen Bürgerkrieg sind zumindest für die 20 Basis-Szenarien ein erheblicher Vorteil. Sid Meier-Fans, die all seine Spiele ohnehin ungesehen kaufen, können sich bis Weihnachten das notwendige Rüstzeug aus der Bücherei besorgen.

Markus Krichel ■

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Firaxis

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997

Virtua Fighter 2

Schlagfertig

Handkante die zweite: Segas vielgelobte Spielhallen-Prügelei geht auch auf dem PC in die nächste Runde. Virtua Fighter 2 bietet gegenüber dem Vorgänger nicht nur deutlich bessere Grafiken, sondern auch lernfähige Computergegner und viele neue Schlagvarianten.

Sogar an eine kleine Hintergrundgeschichte hat Sega gedacht. Ein Jahr nach dem letzten großen Aufeinandertreffen der Kampfsportspezialisten wie Kagemaru oder Lau Chan ergeht eine weitere Einladung an die zehn besten Prügler, den neuen Meister unter sich auszumachen. Ob wirklich das berüchtigte Judgement 6-Kartell hinter der ominösen Offerte steckt, kann bloß vermutet werden. Die Beschreibungen der einzelnen Charaktere lassen aber viel Spielraum für Vermutungen. Doch keine Angst, Virtua Fighter 2 ist weder Rollenspiel noch Adventure geworden, sondern eine detailgetreue und teilweise erweiterte Umsetzung des beliebten Spielhallen-Automaten. Gleich zehn verschiedene Spielmodi hat Sega in die PC-Version gepackt, wobei einige nicht in der Arcade-Version zu finden sind. Neben dem einfachen Kampf Mann gegen Mann, bis Sie irgendwann verlieren, gibt es auch den Modus Ranking. Hier spielen Sie bis zur ersten Niederlage und werden dann anhand Ihrer Leistung in einer Tabelle eingestuft. Im



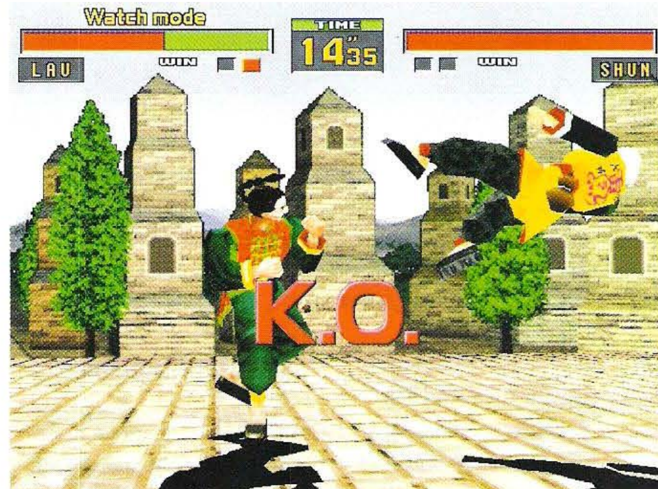
Vitua Fighter 2 ist die detailgetreue Umsetzung des beliebten Sega-Automaten.

Teamkampf treten Sie mit Mannschaften von drei oder fünf Kämpfern gegeneinander an, und der Experten-Modus bietet sogar lernfähige Gegner. Diese analysieren Ihre beliebtesten Schlagkombinationen und reagieren entsprechend darauf.

Internet-Fighter

Diese Spielarten lassen sich entweder zu zweit an einem PC spielen oder über Netzwerk, Internet und Modem/Nullmodem. Die beiden passiven Varianten Playback und Watch dienen dem Anschauungsunterricht und zeigen Ihre vorher aufgezeichneten Kämpfe oder Matches zwischen zwei Computergegnern. Sega hat die Grafik des Automaten fast 1:1 umsetzen können, bietet aber auch zahlreiche weniger rechenintensive Abstufungen an, um die hohe Geschwindigkeit der Kämpfe auch auf kleineren Rechnern beibehalten zu können. Sega hat außerdem angekündigt, einen Patch für 3D-Grafikkarten erst nach der Veröffentlichung von Virtua Fighter bereitzustellen, um die Fans des Kultprüglers nicht unnötig lange warten zu lassen. Dank Direct-3D sollen dann die Besitzer der gängigen 3D-Karten entsprechend mehr Performance und schönere Grafiken genießen können. Das Schlagrepertoire hat es Sega-typisch in sich, wobei Spielhallen-Profis natürlich Vorteile haben, Einsteiger aber mit etwas Übung ebenfalls die spektakulären Special Moves einstudieren können. Im dünn besiedelten Markt der 3D-Prügelspiele dürfte es Virtua Fighter daher nicht allzu schwer haben, das neue Referenzprodukt zu werden. Unser Test in der nächsten Ausgabe wird die Wahrheit ans Licht bringen.

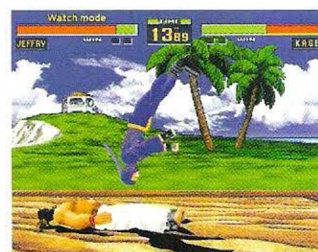
Florian Stangl ■



Die Automaten-Umsetzung Virtua Fighter 2 bietet gleich zehn verschiedene Spielmodi und läßt sich über das Internet spielen.



Jeder der zehn Kämpfer besitzt einen eigenen Stil und beherrscht unterschiedliche Schläge, Tritte und Schlagkombinationen.



Die Special Moves sind nicht leicht zu erlernen, aber höchst effektiv.

RELEASE

Genre	Action
Hersteller	Sega

VERÖFFENTLICHUNG
September 1997

Final Fantasy VII

Spiel skurril



Die Chocobo-Kutsche ist das bevorzugte Fahrzeug. Im Spiel können Sie sogar in den Chocobo-Rennen eine Wette plazieren.



Halten Sie sich von diesem Titanen so lange fern, bis Ihre Statistiken einen Angriff zulassen.

PC-Konvertierungen von Konsolentiteln blickt man gemeinhin mit gedämpftem Enthusiasmus entgegen. Wenn es sich dann auch noch um ein in Japan entwickeltes Rollenspiel mit großäugigen Anime-Charakteren handelt, kommen zusätzliche Zweifel auf. Mit Final Fantasy VII will Squaresoft diese Vorurteile endgültig aus der Welt schaffen.

Unser Held, Cloud, wird von seinem Freund Tifa überredet, einer Rebellentruppe namens Avalanche beizutreten. Die Avalanche kämpft gegen den übermächtigen Shin-Ra-Konzern, der gleichzeitig auch das Land regiert. Um ernstgenommen zu werden, zerstören die Rebellen zuerst mal Shin-Ras Hauptenergiequelle und machen sich dann flott vom Acker. Schließlich werden sie von den Schergen des Multis gefangen und kommen hinter Schloß und Riegel. Ehrensache, daß man sofort versucht, auszubrechen, um den Kampf fortzusetzen.

Kampfhandlungen werden in Runden ausgetragen. Zu Beginn einer Runde wird festgelegt, welche Angriffsvariante der Spielcharakter benutzen soll. Jeder der zehn spielbaren Helden verfügt über unterschiedliche Techniken, die ständig ergänzt und verbessert werden können. Nach jedem Kampf erhöhen sich die Statistiken, und mit der Zeit füllt sich ein Feld für Spezialattacken. Sobald dieses Feld voll ist, können Sie eine Serie von Angriffskombinationen aktivieren, die für die schwereren Gegner reserviert werden sollten. Die Darstellung der Kämpfe läuft in Form von 3D-Animationen ab. Seit Final Fantasy III verfügt die Serie über ein Magiesystem. Mit Zaubersprüchen können magische Kreaturen gerufen werden, die Sie in den Schlachten unterstützen. Bevor eine solche Kreatur erscheinen kann, muß sie im regulären Kampf besiegt werden. Nachdem der Gegner gefallen ist, verwandelt er sich in einen Dämon, den Sie kontrollieren können. Neue Talente eignet man sich in Form von Materia an – dies sind Edelsteine, in denen Energiekristalle aufbewahrt werden. Diese Kristalle werden in die Öffnungen von Waffen oder Rüstungen gesteckt und erweitern die Fähigkeiten in allen Bereichen.

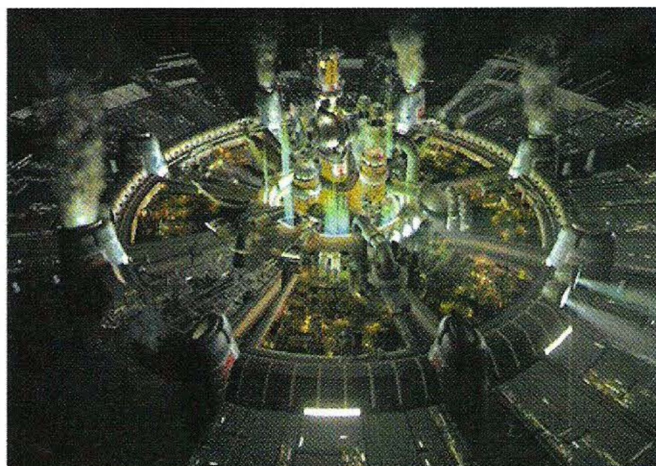
Frischer Wind

In FF7 können Sie einen von zehn verschiedenen Charakteren auswählen, von denen Sie wiederum sechs selbst kontrollieren. Hintergrundgrafik und polygonale Spielfiguren entsprechen durchaus dem gewohnten Standard, und das Spiel verfügt über eine riesige Umgebung. Drei CD-ROMs enthalten eine Datenmenge von 1,9 Gigabytes, ein beträchtlicher Teil wird von Videosequenzen beansprucht. Ungefähr 50 bis 70 Stunden Spielzeit können bis zur finalen Auseinandersetzung mit den fünf Boss-Monstern eingeplant werden. Final Fantasy VII wird mit Sicherheit frischen Wind in das muffige Rollenspiel-Genre bringen. Puristen werden sich schaudernd abwenden. Spieler, die seit langem auf etwas Neues und Originelles gewartet haben, werden nicht enttäuscht werden. Die ersten drei Final Fantasy-Spiele spielten sich, nach einer kurzen Gewöhnungsphase, flüssig und sogen den Spieler nach ein paar Stunden förmlich in das Geschehen. Final Fantasy VII wird im Januar nächsten Jahres erscheinen.

Markus Krichel ■



Das Schlachtensystem in Final Fantasy ist rundenbasiert. Finden Sie die Schwächen des Gegner, bevor Sie seine Attacke wählen.



Eine Ansicht auf die Stadt Midguard aus der Vogelperspektive.

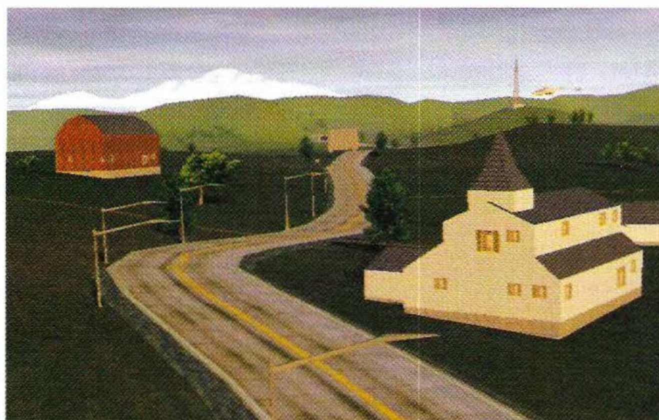
RELEASE

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Squaresoft
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Barrage

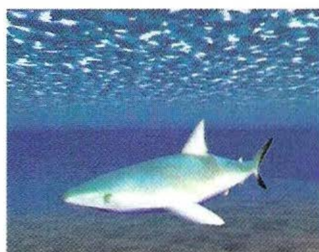
Senkrechtstarter

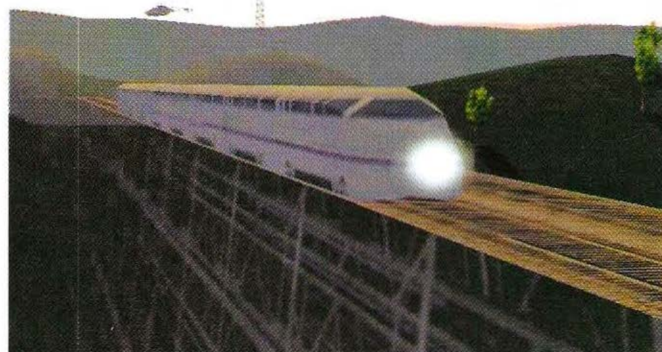
Grafische Brillanz und Action pur verspricht Barrage des noch jungen Teams von Mango Grits. Der künftige Konkurrent von Extreme Assault zeigt, was noch an Potential in den 3Dfx-Chips steckt, und verblüfft mit butterweichen Animationen und detaillierten Landschaften.



Oben: Die Landschaft in Barrage ist erstaunlich detailliert und zugleich flüssig animiert. Unten: Unter Wasser sorgt dieser Hai für Aufsehen.

Barrage ist ein Actionspiel und ähnelt Blue Bytes Extreme Assault.





Züge, Hubschrauber, Panzer und Raketenstellungen beleben die Szenerie.

Große Firmen stehen im Rampenlicht. Sie besitzen genügend Kapital und Erfahrung, um sich gegen die Konkurrenz mit Marketing- und PR-Salven durchzusetzen. Die kleinen, noch unbekannten Entwickler haben es dagegen schwer. Einzig Qualität scheint ihnen die gerechte Beachtung zu garantieren, wie im vorliegenden Fall von Mango Grits. Diese junge Firma besteht aus vier engagierten Designern, die sich bereits durch ihre Arbeit für Xatrix (Cyberio 1 und 2) einen Namen machten und derzeit an Barrage basteln. Barrage ist ein lupenreines Actionspiel, das spontan an Blue Bytes Extreme Assault erinnert, dank des hervorragenden 3Dfx-Supports aber grafisch noch einiges drauflegt. Sie fliegen mit einem schwerbewaffneten Kampfhubschrauber durch die mit vielen Gebäuden geschmückte Landschaft, um der Reihe nach unterschiedliche Missionen zu absolvieren. Um in den nächsten Level zu gelangen, müssen Sie aber immer eine bestimme Anzahl von schwebenden Bojen aktivieren, die dann das Tor zur nächsten Welt freischalten. Da das Missionsdesign aber noch in den Kinderschuhen steckt, fällt vor allem die opulente Grafik auf. Mit über 30 Bildern pro Sekunde jagen Sie durch tiefe Täler, verbergen sich hinter einer Kirche oder sausen durch einen düsteren Tunnel. Besonders auffällig neben den mächtigen, transparenten Explosionen ist die Tatsache, daß die Grafik bis zum Horizont komplett steht.

Heute schon gepoppt?

Diese Frage kann Mango Grits getrost verneinen, denn Pop-Ups gibt es in Barrage nicht. An keiner Stelle wird der Hintergrund erst langsam aufgebaut oder verschwinden einfach Teile der Grafik, um künstlich Geschwindigkeit herauszukitzeln. Daran können sich andere 3D-Engines gleich zwei Scheiben abschneiden. Die Steuerung des Helikopters ist bewußt einfach gehalten, da die Betonung klar auf Action liegt. Richtig so, denn die Gegner heizen Ihnen mächtig ein. Flugabwehrraketen jagen Ihnen dutzendweise entgegen, Panzer nehmen Sie vom Boden aus unter Beschuß, Kampfhubschrauber aus der Luft. Nebenbei rast noch ein Zug durch die Landschaft, oder ein Boot tuckert über den verblüffend realistisch nachgebildeten See. Darin spiegeln sich alle Objekte und die Umgebung, kleine Wellenbewegungen sorgen zusätzlich für die bislang realistischste Simulation von Wasser in einem Spiel. Apropos Wasser: Da Ihr Helikopter ein wahres Wunderwerk der Technik ist, kann er auch tauchen und entführt Sie so in eine ungeheuer eindrucksvolle Unterwasserwelt, welche die Möglichkeiten der 3Dfx-Chips endlich einmal ausreizt. Da Mango Grits für Barrage das Software-Interface OpenGL verwenden, sollten alle Grafikkarten, die diese Schnittstelle unterstützen, damit laufen. Derzeit haben Mango Grits noch keinen großen Vertriebspartner gefunden und werden notfalls Barrage in Eigenregie veröffentlichen. Besser stehen dagegen die Chancen, daß der Actionhammer den Weg in die Spielhallen findet – basierend auf dem Obsidian-Board von 3Dfx Interactive.

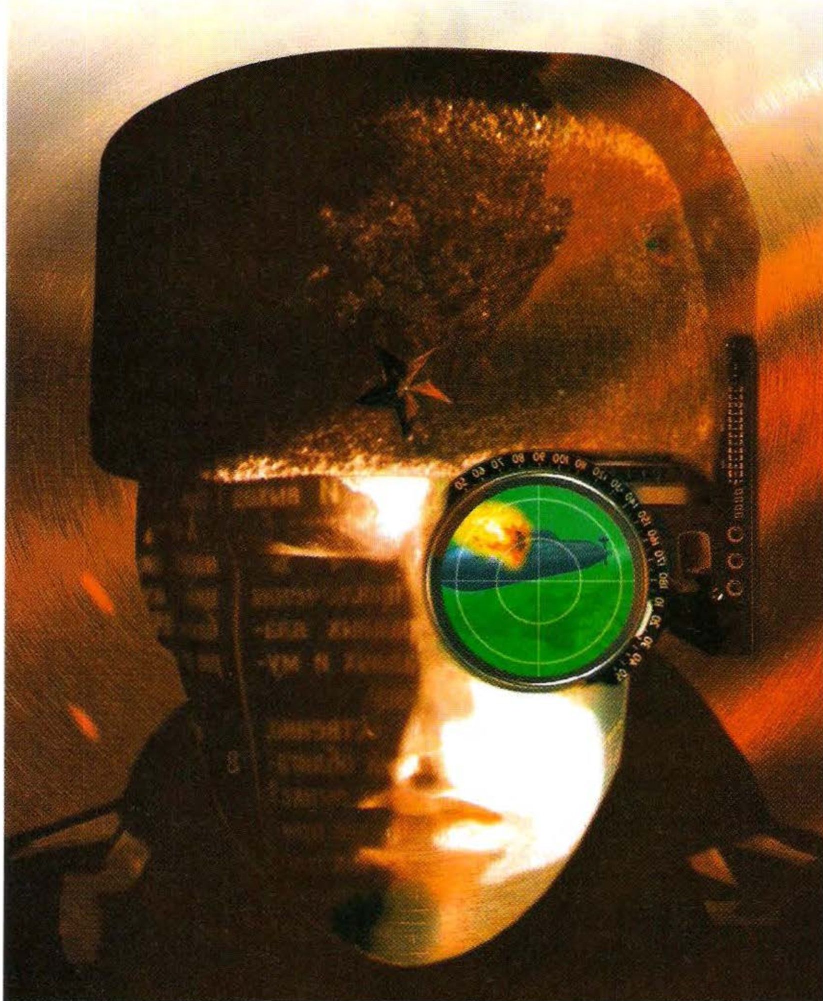
Florian Stangl ■

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Mango Grits
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Command & Conquer 2: Vergeltungsschlag

Fortsetzung f



Kampfhandlungen eskalieren, um jeden Zentimeter Boden wird erbittert gerungen, und wer in dieser harschen Umgebung überleben will, muß seinen Mitstreitern und der Zivilbevölkerung alles abverlangen. So ist die Softwareindustrie nun mal. Das gleiche gilt übrigens auch für Vergeltungsschlag (englischer Titel: Aftermath), die nächste Zusatzdisk für Command & Conquer: Alarmstufe Rot.

Bei vielen Echtzeit- und 3D-Actionspielen ist es heute üblich, Missionseditoren beizulegen, um dem User die Gelegenheit zu geben, seine eigenen Levels, Karten und in einigen Fällen sogar militärischen Einheiten und Waffen zu entwerfen. Für die meisten Softwarefirmen sind Add-On-Disks ein zu großes Risiko oder bestenfalls ein Projekt, mit dem man die Junior-Programmierer beauftragt. Nicht so bei Westwood, deren C&C: Gegenangriff sich 200.000 mal verkaufte. Eine Zahl, die von den meisten Vollversionen nicht erreicht wird. Im September wird Westwood herausfinden, ob der Markt weitere Zusatzdisks ebenso enthusiastisch aufnehmen wird wie Gegenangriff. Dann erscheint nämlich mit C&C2: Vergeltungsschlag die zweite Zusatzdisk für das erfolgreichste aller Echtzeitstrategiespiele.

Trotz des großen Erfolges mußte man sich bei Westwood für Gegenangriff einige Kritik gefallen lassen. In erster Linie bezog sich diese auf die Tatsache, daß die neuen Militäreinheiten nicht in Multiplayerspielen eingesetzt werden konnten. Westwood konterte zunächst mit dem Argument, daß diese Einheiten das Gleichgewicht unfair verlagern würden, versprach aber dann schließlich doch einen Patch, der dieses Problem beheben würde. Das sorgte erstmal für Ruhe. Der Patch kam jedoch nie, stattdessen gibt es nun mit Vergeltungsschlag ein komplett neues Produkt. Dies ist vom wirtschaftlichen Standpunkt aus gesehen sicherlich eine richtige Entscheidung, dennoch werden viele Besitzer von Gegenangriff darüber nicht allzu glücklich sein.

Die Missionen

Vergeltungsschlag besteht aus achtzehn neuen Kampagnen, d. h. jeweils neun für die Alliierten und die Sowjets. Außerdem gibt es 100 neue Karten für Multiplayer-Spiele. Diese Karten können nun in einem Raster aus 126x126 Feldern dargestellt werden – wesentlich größer als im Originalprogramm. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn beide Teilnehmer an einem Head-to-Head-Spiel Vergeltungsschlag installiert haben.

Bei der Missionsplanung müssen nun sieben neue Einheiten berücksichtigt werden, die – wie bereits erwähnt – sowohl im Solo- als auch im Multiplayerspiel zum Einsatz kommen. Westwood glaubt, die Probleme mit der Verlagerung des Spielgleichgewichts nun im Griff zu haben, und schreibt diesen Umstand der viermonatigen Entwicklungszeit zu (zum Vergleich: Die Entwicklungszeit für Gegenangriff betrug einen Monat). Fairerweise muß man anmerken, daß eine Menge



Das neue Design einiger Fahrzeuge entspricht nun völlig dem Ideal der 40er Jahre.



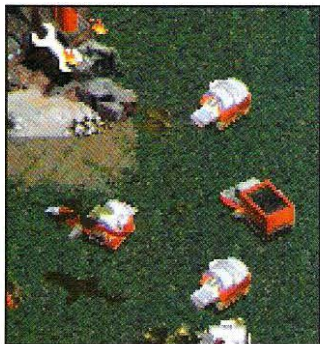
Dem geballten Einsatz von Tesla-Tanks ist kaum etwas entgegenzusetzen.



Mehr noch als bei den von der Spiel-CD her bekannten Waffensystemen ist beim MAD-Tank auf den richtigen Einsatzort zu achten.

olgt

Arbeit in Vergeltungsschlag gesteckt wurde. Das komplette Designteam von Command & Conquer ist an der Fertigstellung beteiligt.



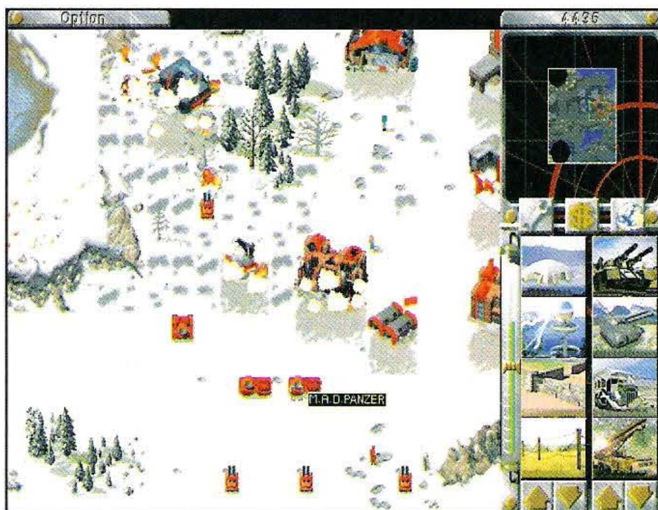
Gerade mit den neuen Chronosphere- Tanks kann man in der gegnerischen Basis ein atemberaubendes Feuerwerk entfachen.



An der Grafik und der Bedienung von Command & Conquer 2 hat sich auch mit der neuesten Zusatz-CD-ROM nichts verändert.

Neue Features

Auf der alliierten Seite gibt es zunächst den Chronosphere-Tank, einen Panzer, der sich auf einer beliebigen Kartenposition materialisieren kann. Dieses Wunderfahrzeug lädt sich automatisch auf und kann somit besagtes Manöver beliebig oft wiederholen. Der mit Sprengstoff vollgepackte Demolition Truck hingegen kann nur einmal benutzt werden. Er sprengt sich an den vorgegebenen Koordinaten ohne Murren selbst in die Luft. Nur für den äußersten Notfall empfiehlt sich der MAD-Tank, dessen Schallwellen ein Erdbeben auslösen, das logischerweise auch die eigenen Gebäude und Streitkräfte plättet. Deshalb heißt das gute Stück auch MAD: „Mutually Assured Destruction" oder „beiderseitig gesicherte Zerstörung". Die vierte alliierte Einheit ist der bedauernswerte Mechaniker, der ungeschützt auf dem Schlachtfeld herumwuseln muß, um beschädigte Einheiten zu reparieren.
Auf sowjetischer Seite haben Sie ebenfalls Zugriff auf den MAD-Tank. Die einzige neue Marineeinheit ist ein bis an den Rand mit Raketen gefülltes U-Boot. Der Tesla-Tank wurde generalüberholt und sieht nicht nur anders aus – dank neuer Sounds klingt er auch anders. Die letzte sowjetische Einheit scheint gleichzeitig die interessanteste zu sein: Shock Trooper sind Infanteristen, die einen mobilen Tesla-Pack auf dem Rücken tragen. Diese sieben Einheiten sind das Herzstück der Zusatz-CD-ROM. Darüber hinaus gibt es aber noch 18 Einzelspieler-Missionen, über teils für zwei und vier Spieler optimierte 100 Multiplayerkarten sowie acht neue Schlachtlieder.



Die neuen Einheiten erweitern die taktischen Möglichkeiten enorm. Der Schwierigkeitsgrad ist dadurch gestiegen.

Harte Zeiten

Westwood ist schon lange nicht mehr alleine im Echtzeitgenre, und die Neuveröffentlichungen der nächsten Monate, wie Dark Reign oder Starcraft, werden Vergeltungsschlag sicherlich zu schaffen machen. Eingefleischte Fans werden sich das Add-On natürlich zulegen, alleine schon, um die Wartezeit auf Tiberium Sun, den dritten Teil der Serie, zu überbrücken.

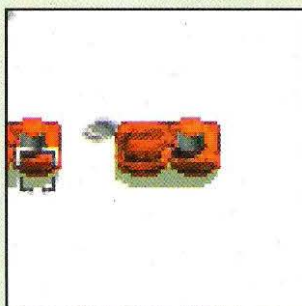
Markus Krichel ■

Einheiten

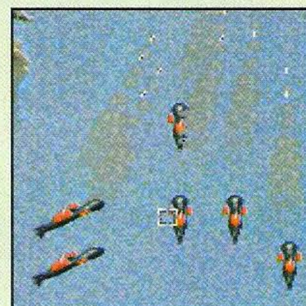
Hier sehen Sie drei der neuen Einheiten, die Command & Conquer 2: Vergeltungsschlag zu bieten hat.



Der aktualisierte Tesla-Tank wurde auf den neuesten Stand der Technik gebracht.



Mit den harmlos wirkenden MAD-Tanks sollte man vorsichtig umgehen - sonst trifft man sich selbst.



Die für Landangriffe optimierten U-Boote lassen sich auch gegen Schiffe einsetzen.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Westwood
VERÖFFENTLICHUNG	September 1997

Montezuma – Der Fluch der Azteken

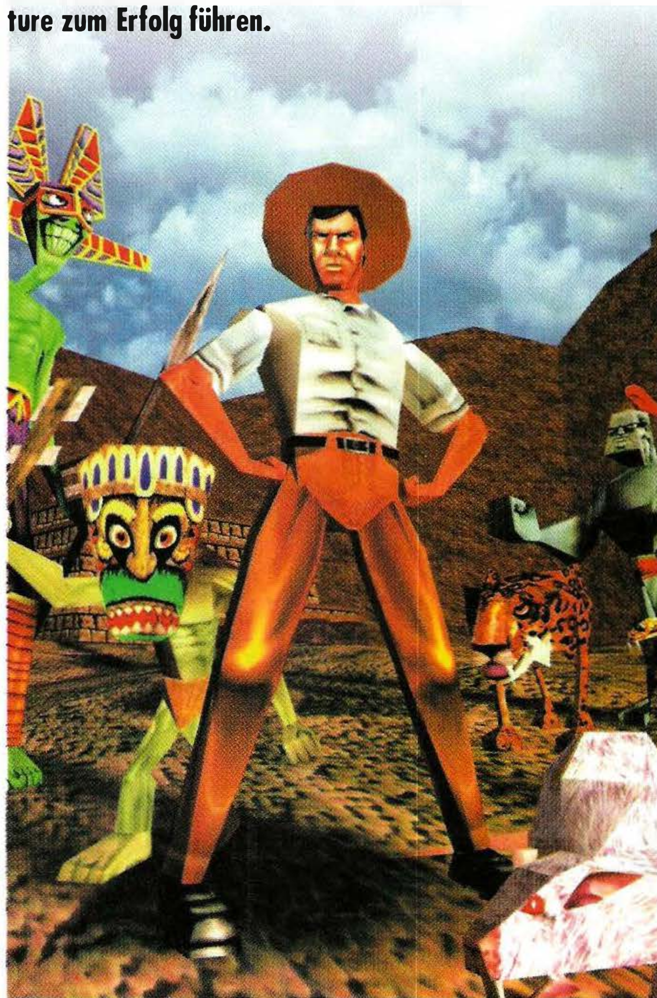
Azteken und

Während Epics Unreal mit Künstlicher Intelligenz auf Kundenfang gehen will, versucht Montezuma dies durch eine völlig andere Vorgehensweise. Mit diffizilen Rätseln, versteckten Fallen, schöner Architektur und vergleichsweise wenig Kampf will das Softwarehaus Utopia Technologies die Kombination aus 3D-Action und Adventure zum Erfolg führen.

Spätestens seit Tomb Raider erlebte die sagenumwobene Welt der Inkas, Mayas und Azteken wieder die Aufmerksamkeit, die ihr zuletzt mit dem letzten echten Indiana Jones-Adventure zuteil wurde. Trotz geheimnisvoller Kultur, legendärer Schätze und filmträchtiger Sicherheitsmechanismen in den düsteren Tempelanlagen wurde die Thematik in den letzten Jahren nur sehr stiefmütterlich von der Spieleindustrie behandelt. Vor über zehn Jahren war das anders: Die C 64-, Atari- oder Sinclair-Programmierer hatten keine Hemmungen, ihre Spiele in den sagenumwobenen Tempeln spielen zu lassen. Auch Robert Jaeger, der im Alter von 15 Jahren erstmals die Bühne der Softwareindustrie betrat, verdankte nicht zuletzt dieser Thematik den Erfolg seines Spiels Montezuma's Revenge. 13 Jahre später versucht er nun, dieses Resultat mit einer zeitgemäßen Neuauflage des Klassikers zu wiederholen. Die Fortsetzung erscheint im englischen Sprachbereich sinnvollerweise unter dem Namen Montezuma's Return, auf den ersten Blick finden sich jedoch keinerlei Ähnlichkeiten.

Virtual Plattform

Montezuma – Der Fluch der Azteken sieht aus wie einer der vielen 3D-Actiontitel, die sofort nach dem Release auf dem Index landen und sich ausschließlich mit dem Abschlachten unzähliger Aliens beschäftigen. Auch Utopia Technologies verwendet eine dreidimensionale Welt, die aus der Ich-Perspektive durchlaufen wird und in der das eine oder andere Monster bekämpft werden muß. Dennoch ist der Vergleich mit anderen 3D-Actiontiteln (welchen die Entwickler übrigens selbst gerne herstellen) nicht ganz angebracht. Der Spieler ist fast die gesamte Zeit damit beschäftigt, Fallen aus dem Weg zu gehen und geheimnisvolle Mechanismen zu überlisten – der Action-Teil ist eher schmückendes Beiwerk. Wie die längst ausgestorbenen Plattformspiele, die in geradezu peinlicher zweidimensionaler Ansicht den Spieler Schlüssel und Schloß suchen ließen, ist Der Fluch der Azteken ein völlig textfreies Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel.



Geschichtsbuch

Im Südamerika des Jahres 1348 ist die Welt fast noch in Ordnung. Die spanischen Eroberer sind noch nicht gebo-



Die Gesichter sind nur Texturen auf den aus recht wenigen Polygonen aufgebauten Körpern. Auch ohne moderne 3D-Beschleunigung sind diese Effekte möglich.



Auf die strammen Unterschenkel dieses sympathischen Monsters wäre sogar Radprofi und Tourgewinner Jan Ullrich stolz.

Aliens

ren, und der blutige Aztekenkrieg nähert sich seinem Ende. Die Armeen des Königs Montezuma wurden geschlagen, und das Reich droht zu zerfallen. Um den riesigen Goldschatz für die Nachwelt zu erhalten, versteckt der verzweifelte König das Gold unter einem Tempel und versammelt sämtliche Magier um sich. Zusammen legen sie einen Fluch über das Land, der die Seele jedes in den nächsten 10.000 Jahren vorbeikommenden Menschen im Tempel festhalten soll. Offenbar unterlaufen ihnen bei der Formulierung des Fluchs einige Fehler – Montezuma und seine Anhänger werden nie wieder gesehen.
In den nächsten 600 Jahren versuchen zahllose Glücksritter, den sagenumwobenen Schatz der Azteken zu finden. Nur ein einziger schaffte es, die Tempelanlagen lebend zu verlassen: Dem adeligen Horace Armstrong Green gelingt es ebensowenig wie seinen Vorgängern, den Schatz zu finden. Immerhin aber faselt er in seinen letzten Tagen von riesigen Nagetieren, Zombies und Außerirdischen. Niemand glaubt Horace Green. Im Jahr 1998 versucht Max Montezuma, zufälligerweise ein direkter Nachfahre des Königs, sein Glück. Er sollte den Äußerungen Greens durchaus etwas Aufmerksamkeit schenken. Sein Erfolg hängt ganz vom Geschick des Spielers ab, da Max die Spielfigur in Montezuma – Der Fluch der Azteken ist.

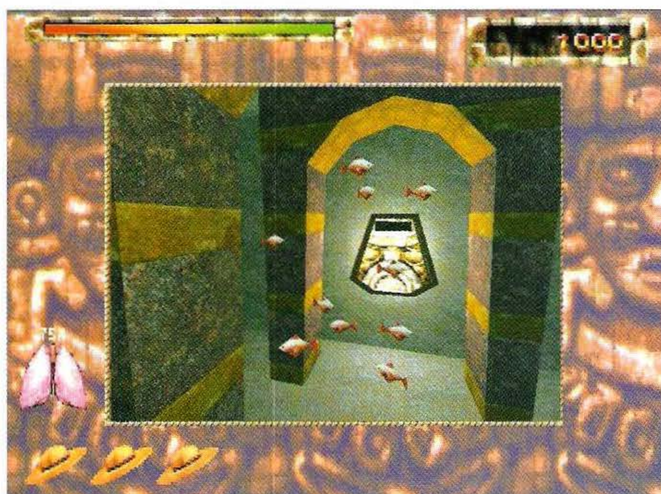
Eher Mario 64

Über 500 Schauplätze innerhalb und außerhalb der Tempelanlagen wird das Spiel bieten. Die Kombinationsgabe des Spielers wird mit komplexen Mechanismen gefordert, die verborgene Eingänge freigeben oder den Eindringling für immer im Tempel behalten wollen. Utopia Technologies hat alles in das Spiel integriert, was den Zuschauer klassischer Abenteuerfilme fasziniert: druckempfindliche Bodenplatten, bewegliche Wände, tödliche Pendel und vieles mehr. Zwar geht es auch in diesem Spiel letztendlich nur darum, den Ausgang zu finden, die Handlungs- und Rätseldichte wird die ähnlich gelagerter Spiele jedoch deutlich übersteigen. Selbst Tomb Raider wird wohl wie ein reinrassiges Actionspiel wirken, wenn die ersten Eindrücke nicht täuschen. „Montezuma wird mehr Ähnlichkeiten mit Mario 64 als mit einem typischen 3D-Ballerspiel haben", sagt Steve Bergenholtz, Mitinhaber von Utopia Technologies, dem die unzähligen Clones erfolgreicher Spiele ein Greuel sind. „Der Schwerpunkt Montezumas liegt auf Sprin-

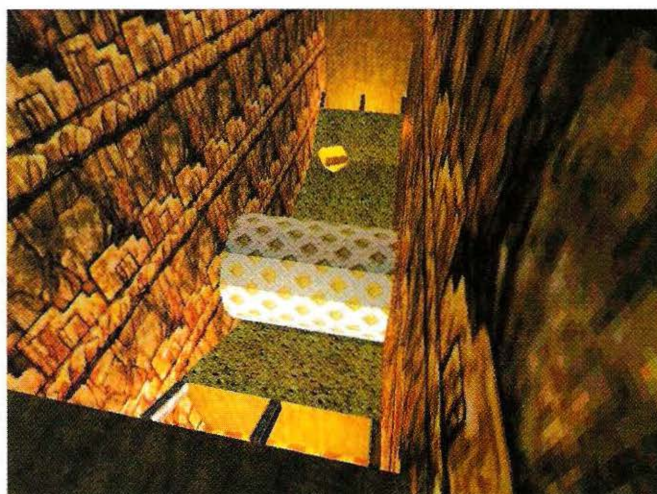

Auch ohne 3D-Karte wirkt die Wasserfläche sehr real. Eintauchen und Schwimmen sind wichtige Bestandteile des Spiels.


Solche Trampolins sind oftmals die einzige Möglichkeit, über Abgründe und Schlangengruben zu kommen.


Diese Papageien bewachen eine im Wind schaukelnde Brücke. Physikalische Gesetze wurden strikt beachtet.



Mit langsameren Rechnern sollte man den Grafikausschnitt verkleinern, um den malerischen High Color-Modus nutzen zu können.


Natürlich dürfen auch die aus Funk und Fernsehen bekannten rollenden Felsen in einem Aztekentempel nicht fehlen.

gen, dem Lösen von Puzzles und dem Manövrieren um Hindernisse, nicht auf Gewalt." Wie in dem 13 Jahre alten Plattformspiel Montezuma's Revenge soll der Spielspaß aus dem Erforschen einer sehr interessanten künstlichen Welt entstehen, allerdings wird das neue Spiel verbesserte Grafiken und Puzzles aufweisen können.

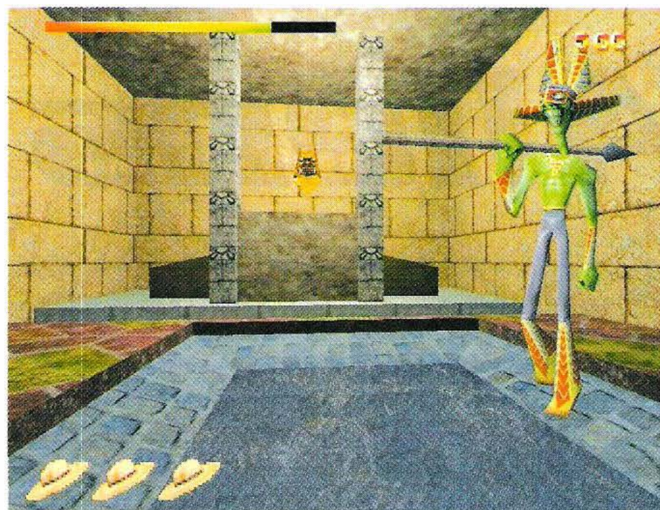
Zahn der Zeit

Obwohl mit der Programmierung des Spiels bereits vor vielen Jahren begonnen wurde, befindet sich Montezuma gerade erst im Alpha-Stadium. Der Grund liegt in der Grafikengine namens UVision, deren Entwicklung etliche Mannjahre verschlungen hat. Die auf DOS basierende Software ist für 3D-Spiele aller Art geeignet und unterstützt alle SVGA-Modi sowie 3D-Beschleuniger. Mit Windows 95 und Direkt3D hat Microsoft viele dieser Funktionen dem Betriebssystem übergeben, so daß große Teile der Entwicklungsarbeit umsonst waren. Montezuma wird für beide Plattformen erscheinen, die DOS-Version wird bereits auf einem Pentium 90 flüssige Bilder liefern. Für die möglichen 65.000 Farben bei einer Auflösung von 800x600 wird wohl ein etwas stärkerer Rechner benötigt, die endgültigen Hardwareanforderungen stehen aber noch längst nicht fest. Der deutsche Distributor Software 2000 ist optimistisch, daß Montezuma – Der Fluch der Azteken noch im November dieses Jahres in den Läden stehen wird.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Software 2000
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997



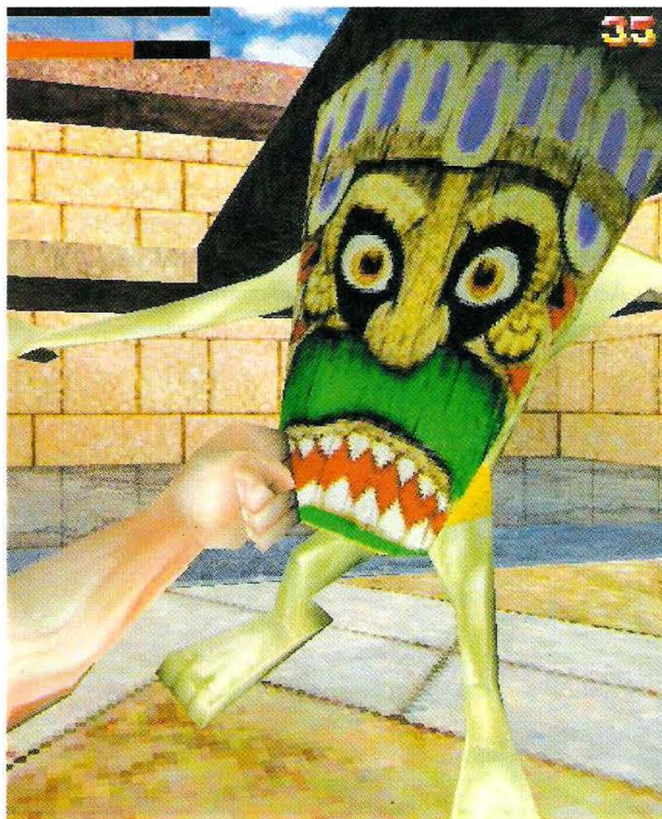
Die Beleuchtung der Objekte wird ständig neu berechnet und durch Phong- und Gouraud-Shading auf die Texturen übertragen.

Erfolgsgeschichte

Im Jahr 1984 stellte der 15jährige Robert Jaeger sein Homecomputerspiel Montezuma's Revenge auf der Elektronikshow in Chicago vor. Vom Stand weg wurde die Software von dem Spielegiganten Parker Brothers lizensiert und professionell vermarktet. Montezuma hielt sich, mittlerweile auf zahlreiche Computersysteme portiert, über Jahre hinweg in den Top Ten-Listen der Verkaufs-Charts und wurde innerhalb von zehn Jahren 600.000 mal verkauft. Bereits 1985 verließ Jaeger den Spielebereich und beschäftigte sich fortan mit dem Design von Finanzapplikationen. Sechs Jahre später gründete er zusammen mit seinem langjährigen Freund Steve Bergenholtz die Softwarefirma Utopia Technologies. Nachdem sich Utopia mit Spielhallensoftware einen Namen gemacht hat, wurde Montezuma's Revenge wieder ausgegraben. Die noch immer gute Spielidee sollte in zeitgemäßer Erscheinungsform die Lücke füllen, die sich im Bereich der Abenteuerspiele bot.



Bereits in der Originalversion von Montezumo's Revenge sind wichtige Elemente wie Seile, bewegliche Ebenen sowie verschlossene oder versteckte Türen zu erkennen.



Obwohl das Spiel auch kooperative und neutrale Kreaturen beinhalten wird, sollte man diesem Herrn nicht vertrauen.

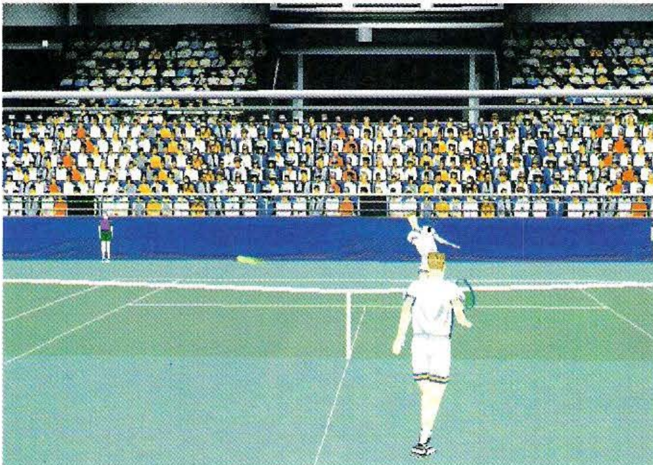


Nicht jeder golden schimmernde Gegenstand ist Teil des Schatzes. Auch Fallen auslösende Mechanismen können derart getarnt sein.

Actua Tennis

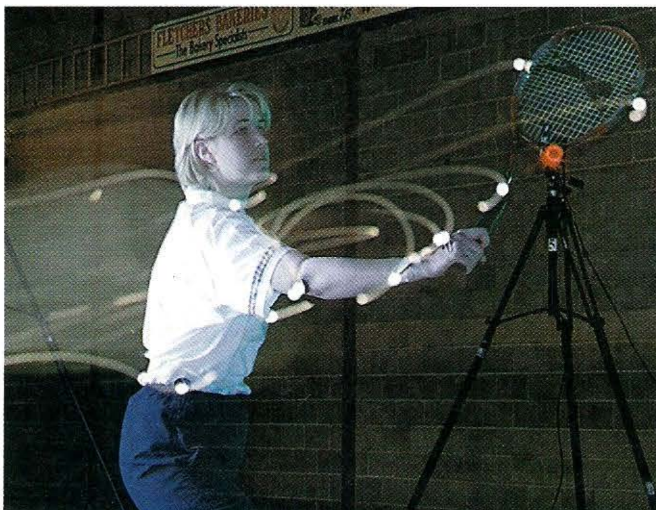
First Service

Gremlin betritt Neuland: Nach Golf und Fußball wird die Actua Sports-Serie mit Actua Tennis bereichert. Mit Motion-Capturing von Profi-Spielern und detaillierten Schlagmöglichkeiten wollen sich die Briten gegen die Konkurrenz durchsetzen. Der Newcomer Actua Tennis basiert auf der gleichen Grafik-Engine mit 3D-Karten-Support wie auch Actua Soccer 2.



Actua Tennis verwendet dieselbe 3D-Engine wie Actua Soccer.

Gremlin baut die Actua Sports-Reihe kräftig aus. Nach Fußball und Golf, die in diesem Jahr schon in die zweite Runde gehen, legen die Briten mit Actua Tennis eine neue Sportart nach. Der Grund für die Wahl dieser Sportart soll aber nicht der gerade beginnende Tennis-Boom sein, sondern eine jährliche Erweiterung der Actua Sports-Serie um zwei neue Disziplinen. Da die Konkurrenz gerade hart ist, verlassen sich die Designer bei Gremlin auf bewährte Zutaten, wie beispielsweise die Actua Sports 3D-Engine, die auch in Actua Soccer 2 ihren Dienst verrichtet. Dadurch ist Actua Tennis kein statisches Ballgeplänkel, sondern der Tennisplatz zoomt und rotiert, daß es eine wahre Freude ist. Die Geschwindigkeit ist auch auf kleineren Pentiums akzeptabel, richtig brillieren kann die Grafik dann mit den gängigen 3D-Beschleunigerkarten, die über Direct 3D unterstützt werden. Da Gremlin die aufwendigste Motion-Capturing-Einrichtung Europas besitzen, setzen sie diese natürlich auch für Actua Tennis ein. Englische Tennisprofis wie etwa Helen Schofield schlugen mit weißen Kügelchen beklebt in einer Halle die Bälle übers Netz, um den Bewegungsablauf im Spiel möglichst realistisch und flüssig aussehen zu lassen. Zusätzlich zu den Tenniscracks wurden auch die Randfiguren wie Balljungen und Schiedsrichter gefilmt und deren Bewegungen auf die Polygonfiguren übertragen. Ob Gremlin sogar die Namen und Werte der Stars wie Boris Becker oder Pete Sampras benutzen kann, ist noch nicht sicher, aber auf jeden Fall geplant.



Die englische Profispielerin Helen Schofield half beim Motion-Capturing.

Spielen in der ganzen Welt

Die Spielmöglichkeiten enthalten neben Einzelmatches auch Doppel (auf Wunsch gemischt) und Turniere in mehreren Ländern der Welt, sowohl für Amateure als auch Profis. Eine lizenzierte Tour können Sie allerdings nicht nachspielen. Um mit bis zu drei Freunden gleichzeitig ein Doppel zu spielen, benötigen Sie ein Netzwerk, mit zwei Gamepads läßt sich aber zu zweit an einem Rechner auf die Filzkugel einschlagen. Natürlich dürfen Sie auch alleine an einem Doppel teilnehmen, wobei dann der Computer die anderen Spieler steuert. Soundtechnisch verspricht Gremlin neben den jeweils angepaßten Reaktionen des Publikums eine deutsche Sprachausgabe der Schiedsrichter und einen ebenfalls deutschen Spielkommentar. An der Steuerung wird derzeit noch gefeilt, aber der erste Spieleindruck war äußerst positiv. Actua Tennis ist schnell und trotz der möglichen Schläge wie Lobs, Schmetterbälle, Stops und Passierbälle relativ flott erlernbar. Interessant sind die Auswirkungen der Position des Spielers zum Ball: Je härter man schlägt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Ball ins Aus fliegt. Wer zu weit weg vom Ball steht oder sogar hechten muß, riskiert ebenfalls eine höhere Zielungenauigkeit. Auch die Beschaffenheit der Plätze soll sich auf das Ballverhalten auswirken. Die uns vorliegende Preview-Version befand sich noch in einem sehr frühen Stadium, überzeugte aber schon optisch und verspricht einen harten Konkurrenten für Pete Sampras 97 und das in dieser Ausgabe getestete French Open 97.

Florian Stangl ■



Gremlin bastelt gerade an der Steuerung, die sich von der Konkurrenz deutlich abheben soll.

RELEASE

Genre	Action
Hersteller	Gremlin
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997

Unreal

Ein echtes Beben

Bereits weit über 100 private Internet-Homepages widmen sich Unreal, Gilden wurden gegründet und Designwettbewerbe ausgeschrieben. Kaum ein Spiel, dessen Erscheinungstermin in so weiter Ferne liegt, wurde jemals mit so viel Aufmerksamkeit und Vorschußlorbeeren bedacht. Nicht zu Unrecht: Epic Megagames' Unreal hat das Potential, dem darbenden Genre der 3D-Actionspiele wieder auf die Beine zu helfen.



Durch Lightsourcing entstehen die atemberaubenden Lichteffekte dieses Hinterhofs.

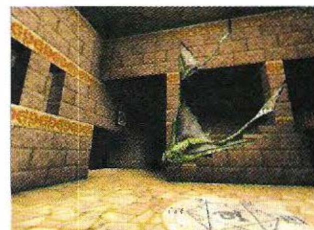
Einem Actionspiel, das aus dem gleichen Haus stammt wie die Flippersimulation Epic Pinball und das Jump&Run Jazz Jackrabbit, sollte man eigentlich mit größter Skepsis gegenüberstehen. Die bisherigen Vertreter des Genres holten durch geniale Programmiertechniken das letzte Bit aus jedem High-End-Rechner heraus, dennoch handelt es sich letztendlich stets um stumpfsinnige Ballerspiele. Jedes Softwarehaus hätte für ein Projekt wie Unreal eine hohe Zahl namhafter Programmierer engagiert, doch Epic Megagames verläßt sich auf das Können und die Phantasie eines kleinen und relativ unverbrauchten Teams. Die führenden Köpfe des Programmierteams haben entweder gar keine Erfahrung mit kommerziellen Spielen oder hielten sich mit Sharewaretiteln wie Jazz Jackrabbit über Wasser.

Kein Tempolimit

Mit der Programmierung des Titels wurde das Programmierteam Digital Extremes beauftragt, das für Epic bereits die Sharewaretitel Extreme Pinball, Epic Pinball und Solar Winds erstellt hat. Verstärkt durch Epic-Programmierer, arbeitet Digital Extremes bereits seit über zwei Jahren an Unreal. Das bisher Erreichte kann sich sehen lassen: komplexe Welten mit dreidimensionalen Gegnern, hochaufgelösten Texturen auf sämtlichen Objekten und transparenten Lichteffekten mit mehreren, mehrfarbigen Lichtquellen. Zwar gestattet Unreal sämtliche DirectX-Auflösungen (also alles, was die Grafikkarte hergibt), optimiert ist die Grafik aber für 640x480 Bildpunkte bei 65.000 Farben. Da MMX-Technologien genauso wie 3D-Beschleunigerkarten und Pentium-Pro-Feature unterstützt werden, sind die Programmierer optimistisch, daß die Geschwindigkeit des Spiels in dieser Auflösung Filmniveau haben wird. Ein nicht optimierter Testlauf mit wenigen Gegnern erreichte bereits Bildraten von über 30 Bildern pro Sekunde.



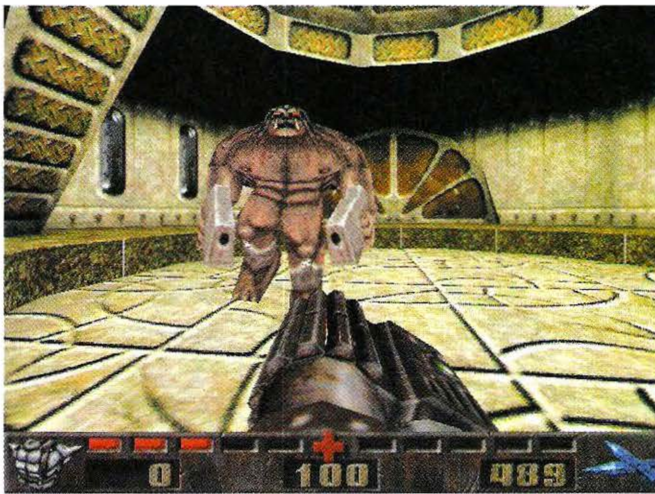
Diese Bigman genannten Monster haben die Fähigkeit, zum Kampf mit dem Spieler ihre Familienmitglieder zu Hilfe zu holen.



Neben laufenden und schwimmenden Gegnern werden auch fliegende Monster die Hallen unsicher machen.

Wissen ist Macht

Der Unterschied zwischen einem langweiligen Ballerspiel und einem spannenden Actiongame liegt in der Qualität der Gegner. In den meisten Spielen wurden entweder sehr viele oder sehr starke Gegner in die Levels gesetzt, wo sie meist dröge auf ihren Abschuß warteten. Der Programmierer Steve Polge erkannte bereits vor einigen Jahren, daß man den computergesteuerten Kreaturen etwas Intelligenz einhauchen muß, um den Spielspaß zu erhöhen. Sein Produkt ReaperBot, das genau dies erlaubt, genießt unter Actionfons bereits einen legendären Ruf. Epic engagierte Steve Polge, um ihm die Pro-



Dieser Screenshot stammt aus den Anfangstagen der Entwicklung. Das fertige Spiel wird sämtliche Infos in das Grafikfenster einblenden.

grammierung der Gegner-KI zu übertragen. Nach seinen Aussagen werden die Monster im Laufe des Spiels das Levellayout lernen, Gegenstände wie Waffen und Medizin aufnehmen und sie entsprechend der jeweiligen Situation benutzen. Auch die Funktion von Teleportern, Türen und Hebeln wird den Gegnern nicht unbekannt sein, so daß sie sich bei wiederholtem Spiel nicht an der gleichen Stelle aufhalten müssen.
Zu gefährlichen Gegnern werden die Monster aber erst durch das Erlernen eigener Strategien. Wie eine Waffe am effektivsten eingesetzt wird, ob ein verdecktes Vorgehen Erfolg verspricht und wie der Spieler reagiert, lernen die Monster durch eigene Erfahrungen. Da die Gegner über ihren eigenen Gesundheitszustand Bescheid wissen, flüchten sie bei schweren Verletzungen und suchen nach Medizin oder Verstärkung. Durch hörbare Unterhaltung können sich die einzelnen Monsterrassen organisieren und einen gemeinsamen Angriff planen. Ein weiteres Feature macht Unreal dennoch spielbar: Hätte man alleine keine Chance gegen eine Horde von gut bewaffneten Gegnern, lockt man einfach eine Gruppe einer anderen Rasse in deren Nähe. Da sich die meisten Rassen nicht leiden können, kann man so unbemerkt entkommen oder wenigstens die Anzahl der Gegner reduzieren.

Multilaterale Gespräche

Dennoch wird auch in Unreal kein computergesteuertes Wesen die Intelligenz eines Menschen aufweisen. Wichtige Bestandteile des Spiels sind daher die speziell gestalteten Multiplayerlevels, die voraussichtlich bis zu 50 Spielern den gleichzeitigen Aufenthalt gestatten werden. Da neben den sonstigen DirectPlay-Verbindungen auch das Internetspiel unterstützt werden wird, haben die Designer sogenannte Ruhezonen implementiert. In diesem befriedeten Gebiet können sich Spieler zu Teams zusammenschließen, sich unterhalten und sich über das Ziel ihrer Reise einigen. Im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten wird Unreal nicht auf abgeschlossenen Levels basieren, sondern sich dem Spieler wie eine einzige, nahtlose Welt präsentieren. Die einzelnen Spielabschnitte werden nacheinander und ohne erkennbare Wartezeiten durch einfache Türen betreten.

Zeitgeist

Unreal bedient sich der üblichen Erfolgsfaktoren für 3D-Actionspiele: Es wird eine Sharewareversion geben, und die Hintergrundstory ist recht kurz gehalten (Der Spieler landet sein Raumschiff auf einem fremden Planeten, wo sein bester Freund von Aliens verspeist wird. Nun ist er mit seiner Waffe ganz alleine.). Während der Erscheinungstermin zwischen Oktober und Dezember angegeben wird, scheint wenigstens die Shareware in greifbarer Nähe zu sein. Noch im September soll eine spielbare Version den Beweis antreten, daß 3D-Actionspiele nicht nur für Dauerfeuerfans geeignet sind. In weiterer Ferne befindet sich das für 1998 angekündigte Levelpack und Unreal 2, das uns immerhin noch in diesem Jahrhundert begeistern soll.

Harald Wagner ■

UnrealScript & UnrealEd

Eine beliebte Freizeitbeschäftigung begabter Hobbyprogrammierer ist das Erstellen von Levels, Leveleditoren und Monstern. Da bisher kein Softwarehaus seine eigenen Programmierwerkzeuge zur Verfügung stellt, ist die Errichtung eigener Welten ein sehr kompliziertes und zeitaufwendiges Unterfangen. Epic wird den hauseigenen Editor UnrealEd in mehreren Versionen zur Verfügung stellen, von der kostenlosen Minimalversion bis zur kostspieligen Vollversion mit Hunderten von Texturen, Standardlevels und gedruckter Dokumentation. An kostenlos erhältlichen Zusatzlevels wird also kein Mangel bestehen. Um den Levels eine eigene Physik zu verpassen, das Monsterverhalten zu ändern und neue Waffen etc. zu erstellen, benötigt man allerdings etwas Programmiererfahrung. Mit UnrealScript lassen sich alle Aspekte des Spiels nach eigenem Gutdünken verändern, wobei die Korrekturen auf bestimmte Gegenden oder Objekte beschränkt sein können. Dennoch soll UnrealScript leicht zu programmieren sein. Um beispielsweise den von MDK bekannten Scharfschützen-Zoom nachzurüsten, wird lediglich folgender Code benötigt:

```
function Tick( float DeltaTime )
{
if( bZoom && FovAngle > 40 )
FovAngle = Max(FovAngle-20*DeltaTime,40);
else if( !bZoom && FovAngle < 95 )
FovAngle = Min(FovAngle+20*DeltaTime,95);
}
```

Unreal im Internet

Digital Extremes ist das Programmierteam von Unreal und bietet daher stets die aktuellsten Neuigkeiten über das Spiel.
http://www.extremes.on.ca

Epic Megagames ist der Auftraggeber von Digital Extreme. Auf der britischen Homepage finden sich Links zu weiteren Infos.
http://www.epicgames.co.uk

Der Publisher GT Interactive rührt bereits kräftig die Werbetrommel. Neben Interviews hält er viele Fakten zum Spiel bereit.
http://www.gtinteractive.com

Zwei Domains widmen sich Unreal. Hier findet sich wirklich alles, was man als Spieler und Entwickler wissen muß.
http://www.unreal.org
http://www.unrealnation.com

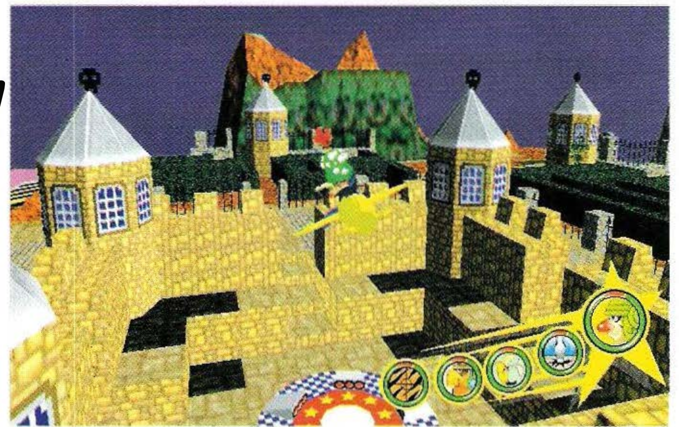
RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Epic Megagames
VERÖFFENTLICHUNG	Winter 1997

H.E.D.Z

Hetzjagd

Sport-, 3D-Action-, Baller- und Strategiespiel zugleich soll Hasbro Interactives H.E.D.Z werden. Verwegene Mischungen dieser Art sind schon des öfteren an einer einfältigen oder kaum vorhandenen Spielidee gescheitert. Um „Head Extreme Destruction Zones" vor diesem Schicksal zu bewahren, setzten die Programmierer auf ein anerkanntes Grundkonzept.



Eine verwinkelte Burg eignet sich hervorragend für den Einsatz des Roten Baron-Hedz. Gegner sieht man allerdings erst relativ spät.



Hedz, die militärische Einheiten wie einen Steolth-Bomber symbolisieren, verfügen meist über leistungsfähige Radarsysteme.

H.E.D.Z ist zunächst eindeutig ein Sportspiel, da man möglichst viele Spielgeräte mittels eines „Slam Dunks" in ein Tor werfen muß. H.E.D.Z ist aber auch ein Actionspiel, da es sich bei den Spielgeräten um die Köpfe der Gegenspieler handelt und diese gefangen, gestohlen oder abgeschossen werden müssen. H.E.D.Z erinnert dabei vor allem an ein Strategiespiel, da die eigenen fünf Köpfe aus einer Liste von insgesamt 225 unterschiedlichen H.E.D.Z ausgesucht werden und im späteren Spiel je nach ihren spezifischen Fähigkeiten eingesetzt werden müssen. Was hier so zusammenhanglos und kompliziert klingt, könnte ein äußerst kurzweiliges Actionspiel werden. Trotz der wirren Kombination verschiedenster Genres ist die Grundidee recht einfach: In einer dreidimensionalen Welt steuert der Spieler fünf frei bewegliche Figuren und macht Jagd auf ebenso viele Gegner. Das Ziel ist, sich deren Köpfe zu schnappen und sie in einer Torzone abzulegen. Die Köpfe lassen sich stehlen und tauschen, aber auch von den Körpern abschießen. Sinkt durch Kämpfe das Energielevel eines Gegners, fällt dessen Kopf herunter und kann von jeder Spielfigur aufgenommen werden. Eingesammelte Köpfe werden in die Auswahlliste des Spielers aufgenommen und erweitern so dessen taktische Möglichkeiten. Da jeder Kopf individuelle Eigenschaften hat, die über die Beweglichkeit und Bewaffnung der Spielfigur entscheiden, ist das Zusammenstellen des optimalen Portfolios eine der Schwierigkeiten von H.E.D.Z. Beispielsweise bieten die vielfältigen Landschaftstypen auch unwegsame Gebirge, so daß es zweckmäßig sein kann, schwache „Lufteinheiten" in seine Truppe aufzunehmen – falls der Gegner aber gleichzeitig auf Luftabwehr setzt, ist diese Strategie eher unwirksam.



Sportler wie die Basketball-Hedz sind besonders geschickt im Umgang mit dem „Ball".



Das Durchsuchen des Unterholzes ist nur mit gut getarnten Spielfiguren zu empfehlen.



Ein Kindertraum wird wahr: Endlich kann man seine Lego-Welt zum Leben erwecken.

Falschinformation

Die Grafik des Spiels gleicht der von Spielen wie D.O.G und No Respect: Die Kamera schwebt stets einige Meter hinter der gerade angewählten Spielfigur und zeigt einen großen Teil des Spielfelds. Dieses besteht laut Hasbro aus einer Mischung aus Voxel- und Polygongrafik, von den groben Pixeln des Voxelspace ist in der aktuellen Version des Spiels allerdings nichts zu sehen. Wohl um den Fähigkeiten von 3D-Grafikkarten entgegenzukommen, bestehen alle Objekte aus Polygonen. Ob die Geschwindigkeit auch auf normalen Grafikkarten noch ausreichend hoch ist und ob die Spielidee auf eingängige Weise umgesetzt werden konnte, wird sich erst im Oktober klären.

Harald Wagner ■

RELEASE

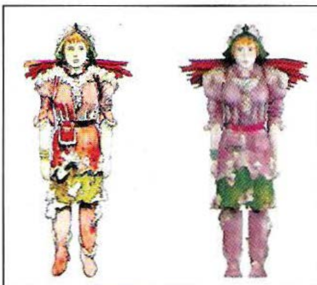
Genre	Action
Hersteller	Hasbro Interac.
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997

The Secret of the Black Onyx

Onyx – The Gathering

Alexey Pajitnov, der russische Designer, ist uns allen noch bestens durch seinen Welthit Tetris bekannt. Mit seiner Hilfe entwickelt Blue Planet Software das Abenteuerspiel The Secret of Black Onyx. Die Grafiken stammen von Roger Dean, dessen Illustrationen unzählige Album-Covers und Science Fiction-Romane zieren.

The Secret of Black Onyx verfügt über ein ungewöhnliches Design. Ohne wie bei Magic The Gathering auf die Stärke einer Lizenz zurückgreifen zu können, riskiert man dennoch den Einstieg in den Abenteuerspielemarkt mit einem auf Karten basierenden Interface. Wenn Sie sich mit einem Charakter unterhalten wollen, ziehen Sie die Talk-Karte, gefolgt von einer Karte, die Ihre Frage am besten repräsentiert. In Kampfsequenzen sieht das folgendermaßen aus: Sie spielen die Karte mit der gewünschten Taktik, woraufhin eine Videosequenz abgespielt wird, die vorher via Motion Capturing aufgezeichnet wurde. Nach mehreren Angriffen stellen Sie schnell fest, mit welcher Taktik Ihr Gegner am wenigsten zurechtkommt. Mit zunehmender Spieldauer finden Sie neue Karten und stocken Ihr Angriffsarsenal auf.

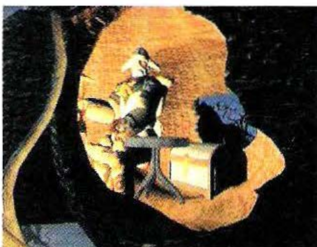


Eine Urzanerin vom Bear Clan. Links die Originalillustration von Michael Kaluta.

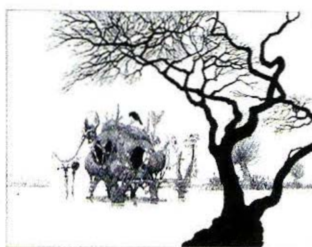
Voxelkaviar

Caviar, die Eninge hinter The Secret of Black Onyx, wurde von Alex Pajitnov und einer Gruppe russischer Wissenschaftler entwickelt. Pajitnovs neue Firma Animatek International benutzt Voxeltechnologie, ähnlich wie Novalogic für Comanche und Armored Fist. Auch der Rest des Designteams verfügt über eine interessante Vergangenheit. Die Grafiken stammen von Roger Dean, der Albumcovers für Yes und Asia entworfen hat, und Michael Kaluta, dessen Fantasy Art weltweit bekannt ist. Roald Knutson, ein Kendo-Meister, übernahm die Choreographie der Kampfszenen. Die Story wurde von einer Gruppe namhafter Comic-Zeicher entwickelt.
Blue Planet Software hofft auf eine Veröffentlichung zur Weihnachtszeit. The Secret of Black Onyx ist kein klassisches Abenteuerspiel, sondern besteht zu gleichen Teilen aus Erforschung, Rätsellösen und Kampf. Wenige Monate nach dem Release, möglicherweise im April oder Mai, soll eine Multiplayer-Version folgen, bei der man sich nur auf den Action-Aspekt konzentrieren wird. Das Spiel wurde von Anfang an als Serie ausgelegt, die sich über sechs Teile erstrecken wird.

Markus Krichel



Moondog, der Protagonist, im Inneren seiner Hütte.



Das Konzept für die Mammut-Hütte von Roger Dean.



Eine idyllische Seenlandschaft irgendwo in Skandinavien. Black Onyx folgt einem nordländischen Thema.



Moondogs mobile Hütte wird von einem Mammut getragen. Eine Art früher Vorläufer des Winnebago.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Blue Planet
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Actua Soccer 2

Verlängerung

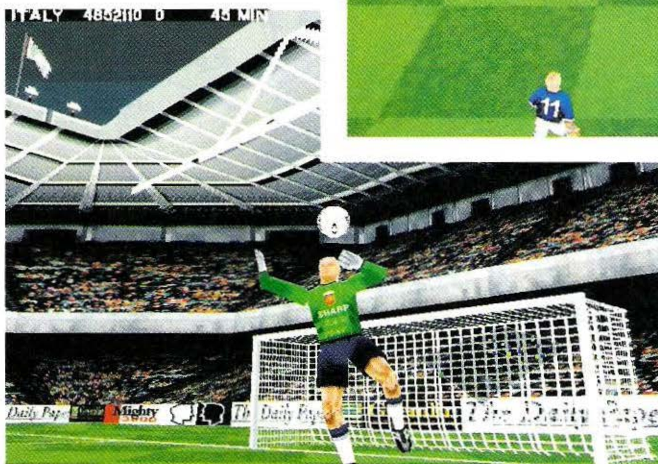
Etliche Monate verbrachte Actua Soccer 2 im Trainingslager in Sheffield, bis Optik und Spielbarkeit reif für die neugierigen Blicke der Öffentlichkeit waren. Der Nachfolger zu ran Soccer überrascht dank der Unterstützung von Alan Shearer durch viele kleine Verbesserungen und neue Optionen, die auch härteste Gegner britischer Fußballspiele zufriedenstellen sollen.



Jeder Spieler bekam ein eigenes Gesicht auf den Polygon-Kopf.



Gremlin konnte die Spielbarkeit gegenüber dem Vorgänger klar verbessern.



Die neue Grafikengine von Actua Soccer ist deutlich detaillierter.

Langsam scheinen sich die Hersteller auf EA Sports eingeschossen zu haben: Die Flut hochklassiger Fußballspiele reißt nicht ab, und Gremlin stellt mit Actua Soccer 2 einen weiteren vielversprechenden Kandidaten vor. Dabei orientieren sich die Engländer offensichtlich weniger an der FIFA-Serie aus Kanada, sondern eher an Segas World Wide Soccer, und basteln ein flottes, actionlastiges Spiel zusammen. Obwohl der Grafikstil an den Vorgänger Actua Soccer erinnert, der hierzulande als ran Soccer verkauft wurde, hat Teil zwei eine ganze Reihe Verbesserungen mitbekommen. Britische Kompetenz in Sachen Fußball-Praxis erhielten die Designer diesmal vom Kapitän der englischen Nationalmannschaft, Alan Shearer. Der wacht mit Argusaugen darüber, daß – angefangen vom Motion-Capturing bis hin zum Stellungsspiel – alles seine Richtigkeit hat. Zusätzlich unterstützt er mit Tips die Spieler und erleichtert den Umgang mit den taktischen Einstellungen. Für das neue Motion-Capturing sprang diesmal Liverpools Jungstar Michael Owen durch die Halle und dribbelte, hechtete und schimpfte, was das Zeug hielt. Schließlich sollen die Polygon-Kicker später im Spiel nicht nur stur dem Ball hinterherlaufen, sondern auch etwas lebendiger wirken als in anderen Spielen. Derzeit sind die Programmierer noch damit beschäftigt, alle gesammelten Daten ins Spiel zu basteln, doch die ersten Probeläufe zeigen, daß sich Actua Soccer 2 auch in dieser Hinsicht positiv vom Vorgänger unterscheidet. Auch das seltsame Ballverhalten des ersten Teils wurde bereinigt. Das Leder prallt nun nicht mehr meterhoch vom Boden ab, und auch die Flugkurve bei Torschüssen und Flanken wirkt deutlich realistischer.

Der Ball ist rund

64 internationale Teams stehen Ihnen zur Verfügung, damit Sie die Weltmeisterschaft ebenso wie europäische Turniere spielen können. Die Spielerfiguren tragen nicht nur die richtigen Trikots, sondern besitzen meist sogar die richtigen Gesichter, die mit Texturen auf die Polygonköpfe geklebt werden. Noch mehr Realitätsnähe entsteht durch die 20 nachgebauten Stadien, die aufgrund der großen Detailfülle von Fußballfans schnell zu erkennen sind. Die neue Grafikengine wird übrigens alle gängigen 3D-Grafikkarten unterstützen und simuliert auf hervorragende Weise die unterschiedlichen Wetterbedingungen. Strömender Regen oder rutschiger Schnee (mit rotem Ball) sind kein Problem, und sogar die Spuren einer Blutgrätsche bleiben bis zum Spielschluß auf dem Rasen erhalten. Der Regen wird nicht einfach durch grauen Himmel und einen rutschigeren Platz hingemogelt, sondern es fallen etliche Regentropfen vom Himmel, die das richtige Schlecht-Wetter-Feeling aufkommen lassen. Der Trainingsmodus sorgt dafür, daß Einsteiger schnell mit den Standardsituationen wie Ecken oder Freistößen zurechtkommen und später stets den richtigen Kicker anspielen. Spielerisch erinnert Actua Soccer 2 eher an World Wide Soccer von Sega als an FIFA 97 von Electronic Arts, hebt sich aber durch viele kleine Ideen vom Sega-Konkurrenten ab. Ob Actua Soccer 2 in Deutschland wieder als ran Soccer verkauft wird, steht noch nicht endgültig fest. Sicher ist dagegen, daß die Sprachausgabe wieder komplett deutsch sein wird.

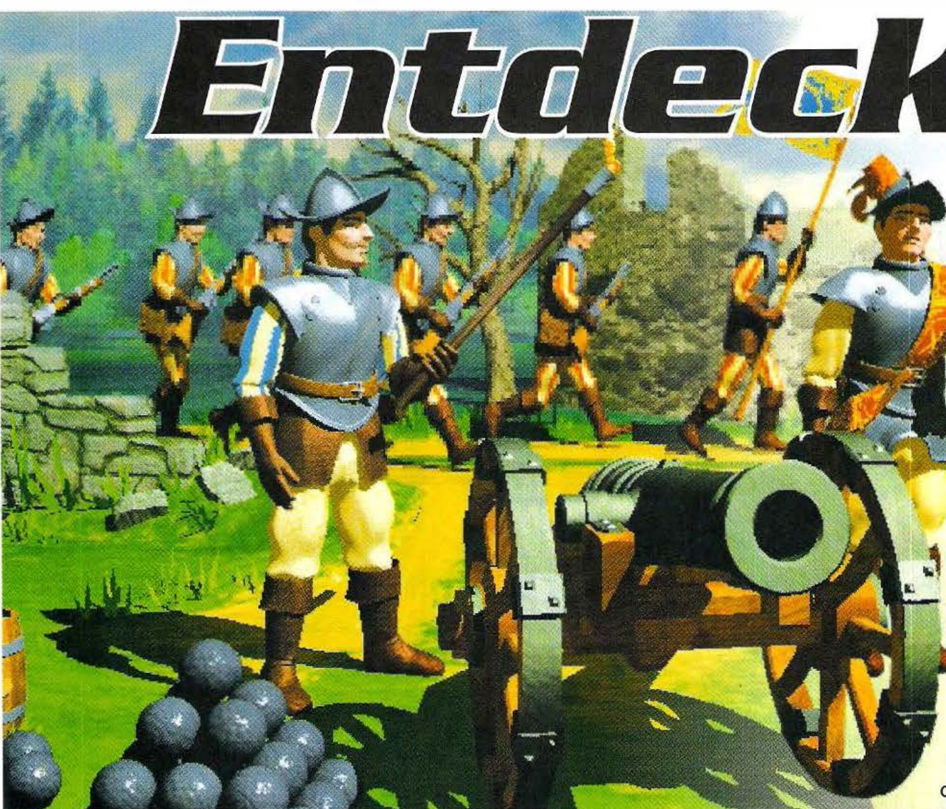
Florian Stangl ■

RELEASE

Genre	Sportspiel
Hersteller	Gremlin
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997

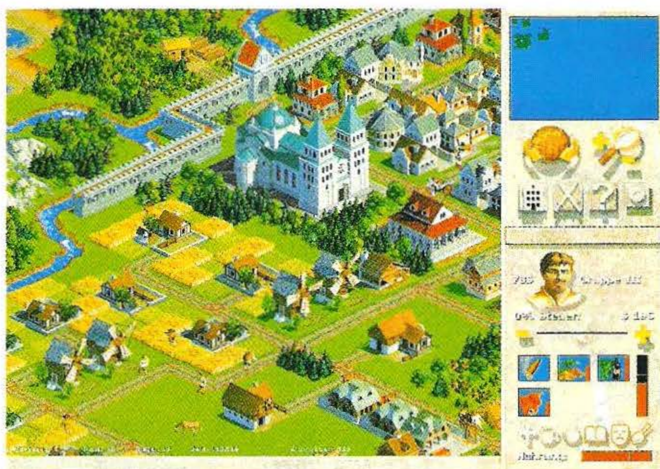
Anno 1602: Entdecker einer neuen Welt

Entdeckung

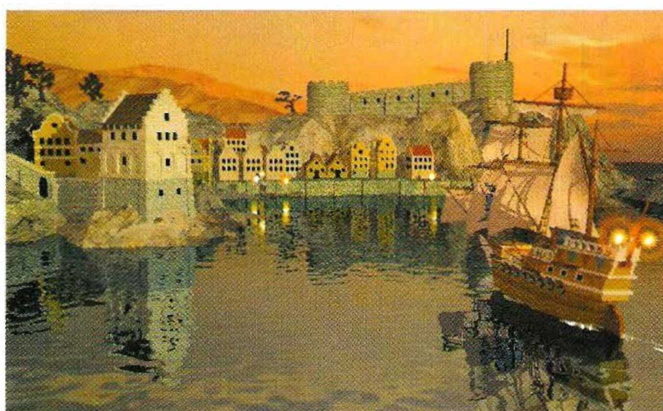


Gerade eben hat sich die Fachwelt noch von der Vorstellung verabschiedet, die Erde könnte eine Scheibe sein, und schon brechen die ersten Globetrotter des 17. Jahrhunderts auf zu neuen Ufern. Zu selbigen sind auch Sunflowers und MAX Design unterwegs, die mit ihrer Co-Produktion Anno 1602 den kreativen Mangelerscheinungen im Aufbaustrategie-Bereich den Echtzeitkampf ansagen.

Ein schönes Fleckchen Erde haben sich Ihre Seefahrer da ausgesucht: direkt am Meer, dazu viel Wald, erzträchtige Gebirge und genügend flaches Land zum Anlegen von Siedlungen und Äckern. Bald ziehen die Holzfäller rodend durchs Gehölz, die Bergleute suchen nach verwertbaren Rohstoffen, Steinmetze liefern Ziegel für neue Gebäude, Bauern fahren die Ernte ein, und Schäfer bringen ihre Schäfchen ins Trockene. Bereits nach wenigen Jahren erreicht die Infrastruktur ein bemerkenswertes Niveau: Kathedralen und Badehäuser stehen symbolisch für den Wohlstand Ihrer Kolonie, Brauer und Winzer versorgen die dürstenden Kehlen mit Hopfenkaltschalen und edlen Spätlesen, Spitäler kümmern sich um pflegebedürftige Bürger, und der städtische Henker macht die Schurken einen Kopf kürzer. Was kann eine solche Idylle eigentlich noch trüben? Allenfalls ein Piratenüberfall auf Ihre Handelsschiffe oder ein deftiges Unwetter, das Ihnen die gesamte Ernte verhagelt. Auch ein miesepetriger Inselnachbar kann plötzlich dem Größenwahn verfallen und mit seiner gesamten Armee vor Ihren Stadttoren stehen. Oder die bislang so gutmütigen Eingeborenen wollen nicht länger die Goldlagerstätten preisgeben, sondern mal wieder so einen richtig zünftigen Krieg anzetteln.



Die Inselwelt muß erst nach und nach erkundet werden: Die Minimap in der Icon-Leiste informiert Sie über die bereits erforschten Regionen.



Eine der gerenderten Zwischensequenzen von Anno 1602: Eine Galeere kehrt nach einer längeren Tournee in den malerisch beleuchteten Heimathafen zurück.

Insel der Seligen

Und wie kommt man von der Insel wieder weg? Antwort: Genauso, wie man hingekommen ist – nämlich per Schiff. Ihre Spezialisten bauen bis zu sieben verschiedene Boote, von der Nußschale bis zur Galeere, die wahlweise für den Transport oder die Kriegsführung ausgelegt sind. Da die Karte zu Beginn jeder Mission zufallsgeneriert wird, entwickelt sich jede noch so gut vorbereitete Schatzsuche auf kleinen Inseln zum spannenden Abenteuer. Stößt man unterwegs auf Ureinwohner oder zivilisierte Konkurrenz, packt man entweder die Kanonenkugeln und Musketen aus und läßt sich auf eine C&C-ähnliche Kontroverse ein. Oder man eröffnet einen schwunghaften Handel: Mit dem Verkauf von Pelzen oder Tuchen läßt sich nämlich gutes Geld verdienen, das man z. B. in zusätzliche Sklaven für die Baumwollernte investiert. Mehr als 40 verschiedene Waren werden von einem Stützpunkt zum anderen be-


Kavallerie, Infanterie und Artillerie (rechts oben) übernehmen im Angriffsfall die Verteidigung Ihrer mühsam hochgezogenen Kolonien.


Weinberge, Mühlen, Getreidefelder, Bergwerke, Kürschner, Schmieden: Ihre Handwerker und Arbeiter produzieren bis zu 40 verschiedene Güter.

fördert, wodurch die Völker etwaige Nachteile ausgleichen können: Auf dem einen Eiland gibt's beispielsweise kaum Erze, dafür fehlt auf anderen Territorien das Klima für den Anbau von Getreide oder Früchten. Deftige Einfuhrzölle sorgen dafür, daß Ihre heimischen Landwirte und Handwerker vor den Dumping-Preisen der „ausländischen" Rivalen geschützt werden. Schutz und Sicherheit bieten auch die Stadtmauern und Türme, die man um seine Niederlassungen herum anlegt.

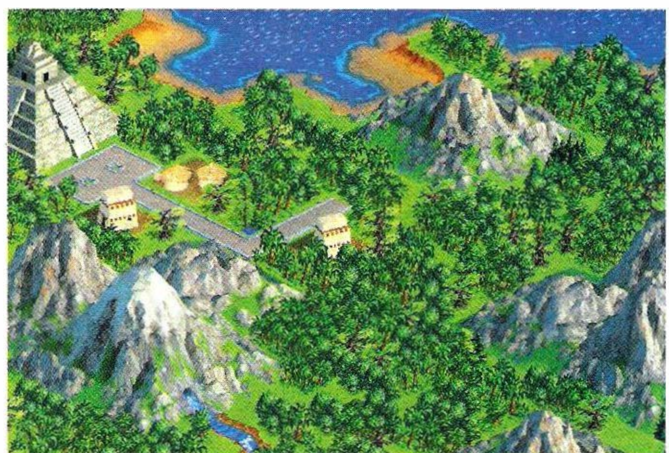
Stadt, Land, Fluß

Anno 1602 ist die inoffizielle Fortsetzung zu „1869 – Hart am Wind", einem fast fünf Jahre alten Strategiespiel, das damals fast zeitgleich mit Ascarons Der Patrizier auf den Markt kam. Die Spieldesigner von heute sind die selben wie damals: MAX Design aus dem österreichischen Schladming ist für Design, Programmierung und Grafik zuständig, alles weitere übernimmt das Obertshausener Label Sunflowers – seit Aufschwung Ost, Holiday Island und Die Fugger 2 eine feste Größe in vielen privaten Spieleregalen. Diese Zweckgemeinschaft produziert also nicht zum ersten Mal eine Wirtschaftssimulation, was nicht zuletzt an den informativen Statistiken und der behaglichen Benutzeroberfläche deutlich wird. Einen frustfreien Einstieg ermöglicht das Tutorial, das Ihnen stufenweise alle Features vorstellt und erklärt; anschließend startet die Kampagne mit einer noch nicht endgültig geklärten Anzahl von Missionen mit allmählich ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Um den Spieler langfristig zu motivieren und ihm eine gleichbleibend große Herausforderung zu bieten, passen sich die Computergegner ständig an seine Spielstärke an.

Viewpoint



Da kommt was auf uns zu, liebe Mitsiedler. Die Spieltiefe einer Wirtschaftssimulation, die „Verpackung" eines Aufbaustrategiespiels, das Suchtpotential auf dem Niveau des Blue Bytes-Klassikers – wenn das nicht nach einem Wunschzettel-Kandidaten aussieht. Und: Anno 1602 schließt jene Lücken, die wir damals im Siedler 2-Review angemahnt haben (z. B. Multiplayer-Modus). Während Siedler 2-Spieler nur eine Form der Expansion kennen (nämlich die Konfrontation mit den Anrainern), simulieren Sunflowers und MAX Design ein komplettes Wirtschaftssystem, inklusive Handel und Diplomatie. Ganz klar: Anno 1602 ist endlich wieder eines jener Spiele, auf die man sich so richtig freuen kann. Freuen dürfen Sie auch auf unsere Sonderbeilage in PC Games 11/97, die sich satte 16 Seiten lang mit dieser verheißungsvollen Strategie-Neuerscheinung auseinandersetzen wird.


Wenn Sie den Tempelanlagen der bis an die Zähne bewaffneten Ureinwohner zu nahe kommen, müssen Sie mit erbittertem Widerstand rechnen.

Business as unusual

Die isometrische 3D-Welt kann von allen Seiten eingesehen werden und ist noch dazu zoombar; 640x480 Bildpunkte in 256 Farben sind Standard, übersichtlicher wird's mit 800x600 oder 1.024x768 – DirectX macht's möglich. Mit diesen hohen Auflösungen kommen die mehr als 60 verschiedenen Gebäude-Typen erst so richtig zur Geltung, die das MAX Design-Team historischen Vorbildern nachempfunden hat; die aufopferungsvolle Detailarbeit mit 3D Studio und Malprogrammen sieht man der Grafik an. Umwuselt werden die Bauwerke von mehr als 30 Personengruppen (Bauern, Soldaten, Bürger etc.); zusätzliche optische und strategische Abwechslung kommt durch eine Kollektion unterschiedlichster Landschaften und Klimazonen (Sümpfe, Wälder, Dschungel, Wüsten usw.) ins Spiel. Als Missions-Bindemittel hat MAX Design zudem eine Ladung 3D-Sequenzen rendern lassen. Und weil wir gerade mal bei den technischen Details sind: Anno 1602 wird ausschließlich für Windows 95 erscheinen, Modem- und Netzwerk-fähig sein (maximal vier Spieler), einen Pentium 100 mit 16 MB RAM voraussetzen und (hoffentlich) rechtzeitig zu Weihnachten im Handel sein.

Petra Maueröder ■

RELEASE

Genre	WiSim/Strategie
Hersteller	Sunflowers/MAX Des.

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997


Im Multiplayer-Modus dürfen Sie u. a. die Anzahl der Gestirne vorgeben. Fehlende menschliche Mitstreiter werden durch Computergegner ersetzt.

Pax Imperia 2: Eminent Domain

Star-Schnittig

Pax Imperia Zwo? Hat uns da womöglich jemand den ersten Teil vorenthalten? So isses: Das Strategiespiel Urahn ist vor vier Jahren exklusiv für den Apple Macintosh erschienen. Jetzt geht's auch der PC-Konkurrenz an den Kragen: Müssen Weltraumkolonisations-Klassiker wie Master of Orion 2 oder Stars! um ihre Vormachtstellung fürchten?


Jugend forscht: Die Wissenschaftler entwickeln neue Waffensysteme.


Kein billiger Spaß sind die Sonderausstattungen der Raumschiffe.

Vor zwei Jahren war's noch ein Blizzard-Projekt. Dann hat man sich dort zugunsten von Diablo und StarCraft zum Verkauf des Programms (entwickelt von den Heliotrope Studios) an den Videospiele-Giganten THQ entschieden, und mit geringfügiger Verspätung steht Pax Imperia 2 endlich kurz vor dem Release. Im Zielgruppen-Visier: Fans rundenbasierter Weltraumstrategiespiele. Zum Standard-Repertoire gehört u. a. die Erschließung von Gestirnen, die Bekämpfung aufmüpfiger Nachbarn, die Erforschung neuer Technologien und natürlich die Produktion derselben. Über zuwenig Entfaltungsmöglichkeiten kann man sich dabei kaum beschweren: Das Pax Imperia 2-Imperium besteht aus über 800 zufallsgenerierten Welten, die einfach annektiert oder weniger einfach erobert und bis zum letzten Krater bebaut werden können. In den Fabriken entstehen wiederum Raumschiffe, die mit Karosserien, Triebwerken, Waffensystemen (Laser, Raketen, Bomben usw.), Radaranlagen, Schilden und Zubehörteilen ausstaffiert werden. Eine eigene Entwicklungsabteilung kümmert sich darum, daß Sie mit den Fortschritten der Konkurrenz Schritt halten – andernfalls greift man auf den beliebten „Blaupausen-Klau" zurück oder läßt Fabriken ausspionieren. Ansonsten pflegen Sie gutnachbarschaftliche Beziehungen und greifen in die diplomatische Trickkiste (Bestechungen, Nichtangriffspakte etc.). Ähnlich wie in Master of Orion 2 darf man sich entweder für eine der acht Fix-und-fertig-Rassen entscheiden oder eine maßgeschneiderte Spezies mit Attributen nach Wahl erschaffen. Ebenfalls recht flexibel ist das Benutzer-Interface im Windows 95-Look, das über etliche Automatisierungs-Funktionen verfügt und mit übersichtlichen Tabellen verzückt, die Ihnen beispielsweise alle laufenden Forschungsprojekte, Planeten oder Raumschiff-Flotten auflisten. Durch das Setzen von Filtern (Bevölkerung, Einkommen etc.) lassen sich diese Zusammenfassungen sortieren und in Diagrammform darstellen.

Kein bißchen Frieden

Damit auf der Verpackung wenigstens die magische Vokabel „Echtzeitstrategie" vorkommt, werden Konflikte nicht wie sonst üblich in Runden, sondern nach C&C-Manier ausgetragen (vergleichbar mit Imperium Galactica). Gekämpft wird gegen maximal 16 (Computer-) Kontrahenten – auch im Netz (Modem, LAN oder Internet). Mit neutralen Organisationen lassen sich zumindest vortrefflich Geschäfte machen (z. B. An- und Verkauf von Waffen und Raumschiffen), während alliierte Parteien sogar mit vereinten Kräften an neuen Technologien basteln. Mit einem Rivalen ganz anderen Kalibers bekommt es THQ im Oktober zu tun, denn dann schlägt das LucasArts-Imperium mit der Strategie-Premiere Rebellion zurück – bei weitem nicht so komplex wie Pax Imperia 2, aber halt Star Wars. Und am Strategiespiel-Firmament ist kein Platz für zwei Supermächte...

Petra Maueröder


Weltraumschlachten in Echtzeit: Wie Sie es von Command & Conquer gewohnt sind, werden die Einheiten einfach markiert und auf den Gegner gehetzt.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	THQ
Veröffentlichung	Oktober 1997

Flying Saucer

Akte X lebt

Eine mysteriöse Verschwörung, suspekte Außerirdische und eine entführte fliegende Untertasse sind normalerweise die Zutaten für eine Folge von Akte X. Software 2000 veröffentlicht mit Flying Saucer eine Mischung aus Action und Adventure, in der Sie genau das nacherleben dürfen.

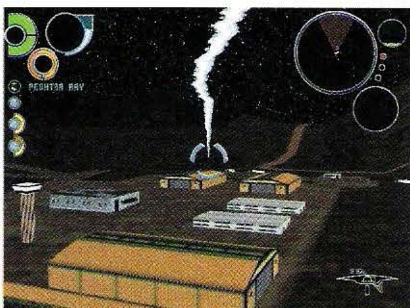

Die 3D-Grafik sieht auch ohne Beschleunigerkarten vielversprechend aus.

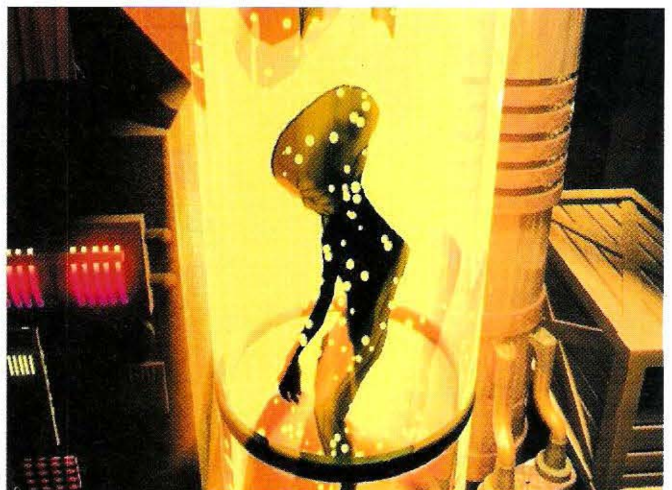
Fox Mulder hätte seine helle Freude an der Hintergrundgeschichte von Flying Saucer: Ein junger Kampfpilot stirbt durch einen mysteriösen Flugzeugabsturz, seine Schwester wird unter geheimnisvollen Umständen entführt, und ihr Freund sieht in einer geheimen Militärbasis, wie ein Außerirdischer gefoltert wird. Nach einer turbulenten Flucht rettet sich der junge Held in eine fliegende Untertasse und kann mit ihr seinen Häschern entkommen. An dieser Stelle klinken Sie sich ins Spiel ein, erforschen die Datenbänke des außerirdischen Raumschiffs und erhalten so die Beschreibungen der 22 Missionen von Flying Saucer, in denen Sie eine kaum zu durchschauende Verschwörung aufdecken müssen. Die Geschichte wird durch zahlreiche Cutscenes erzählt, wobei die Hintergründe gerendert sind, die Personen aber als Cartoons eingefügt wurden. Das Spiel steuern Sie in den Menüs mit der Maus, während der 3D-Sequenzen aber mit Joystick und/oder Tastatur. Die Grafikengine unterstützt 3D-Beschleunigerkarten, was gerade auf langsameren Rechnern einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil bringt.

Originelles Flugverhalten

Das Flugverhalten des UFOs ist gänzlich anders als das der Raumschiffe von Spielen wie Wing Commander. Wenn Sie beschleunigen, fliegt die Untertasse in die Richtung, in die Sie gerade sehen. Wollen Sie beispielsweise nach links fliegen, drehen Sie das UFO erst und drücken dann eine weitere Taste, um die Flugrichtung zu ändern. Andernfalls haben Sie nur die Blickrichtung geändert. Das erlaubt ungewöhnliche Manöver, die sich im Kampf gegen die zahlreichen Widersacher wie die Militärs gut einsetzen lassen. Schnelle Reaktionen und reine Waffengewalt helfen Ihnen aber nicht viel weiter, denn nicht umsonst haben die Entwickler von Postlinear Entertainment die Datenbanken des Raumschiffs mit zahlreichen Informationen vollgestopft. So lernen Sie bestimmte Personen kennen, die für den Fortgang der Geschichte wichtig sind, und erfahren auch mehr über die Hintergründe der Verschwörung. Für Fans von Serien wie Akte X oder Dark Skies ist Flying Saucer eine höchst interessante Ankündigung, aber auch Actionfans können sich angesprochen fühlen. Ob das komplexe Projekt hält, was es verspricht, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.

Florian Stangl ■


An das ungewöhnliche Flugverhalten des UFOs gewöhnt man sich schnell.


Die stimmungsvoll gerenderten Cutscenes erzählen die spannende Geschichte weiter.


Die Personen werden als Cartoons in die Renderfilme eingebaut.

RELEASE

Genre	Action/Adventure
Hersteller	Software 2000
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997

Leviathan: The Tone Rebellion

Zwergenaufstand

Weder Fantasy noch Hi-Tech: The Logic Factory bastelt gerade mit Leviathan: The Tone Rebellion an einem Echtzeit-Strategiespiel der etwas anderen Art. Die originelle Atmosphäre und frische Ideen beim Gameplay versprechen eine interessante Alternative zu Command and Conquer & Co.

Pech für die Floaters: Einst lebten sie friedlich auf ihrer Inselwelt und spielten mit der Tone genannten magischen Substanz. Ebendiese benutzte auch der böse Leviathan, von dem die naiven Floaters nichts ahnten. Es kam, wie es kommen mußte: Der Leviathan erwacht, ist mächtig sauer und zerstört die Inselwelt. Lange Zeit später haben sich die überlebenden Floaters in vier Clans aufgeteilt, zwischen denen der Spieler wählen kann. Natürlich besitzen die Protectors, die Mystics, die Seekers und die Lifegivers unterschiedliche Fähigkeiten, die Sie im Kampf gegen den Leviathan einsetzen müssen. 15 Levels sind bis zum Finale grande zu bewältigen, entsprechend der 15 Teile, in welche die Inselwelt der Floaters einst zerbrach. Daher finden Sie immer wieder Artefakte aus der Vorzeit, die sich für Ihr Weiterkommen nutzen lassen.



Mit Hilfe von Sporen breitet sich der böse Leviathan immer weiter aus.



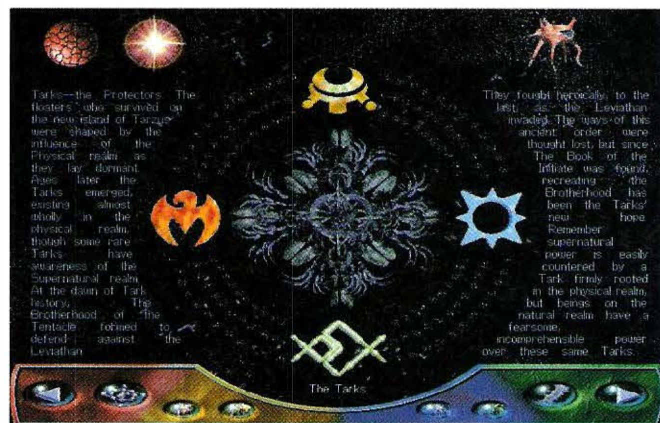
Die Einheiten werden nicht direkt, sondern über die einzelnen Gebäude gesteuert.

Ein neuer Weg

Leviathan: The Tone Rebellion von den Ascendancy-Entwicklern The Logic Factory ist zwar ein Echtzeit-Strategiespiel, allerdings mit deutlichen Unterschieden gerade in der Bedienung. Grundsätzlich klicken Sie nicht einzelne Floaters an und geben ihnen Anweisungen, sondern steuern die putzigen Aliens über bestimmte Gebäude. Über den ganzen Level sind Tone-Quellen verstreut, auf denen sich Gebäude errichten lassen. Einige dienen der Produktion von mehr Tone, andere fördern dagegen Kampf-Floater, mit denen Sie dem Leviathan auf die Pelle rücken. Wieviele Floater sich mit der Errichtung eines Bauwerks oder dem Transport von Tone beschäftigen sollen, wird ebenfalls über entsprechende Schalter in der Leiste unterhalb des Grafikfensters festgelegt. Hat man sich erst einmal mit der ungewöhnlichen, aber durchdachten Steuerung angefreundet, ist die Eroberung der Inselteile kein großes Problem



Die vier Floater-Clans können sich zwar gegenseitig bekämpfen, doch dann hat der Leviathan bessere Karten.



Leviathan: The Tone Rebellion läßt sich in mehreren Stufen auf die Bedürfnisse des Spielers zuschneiden.

mehr. Ein und derselbe Level kann für Einsteiger und Profis eine völlig andere Spielweise erfordern, da The Logic Factory zum einen mehrere Schwierigkeitsgrade entwickelt haben, zusätzlich aber auch den Spieler bestimmen lassen, wie komplex die Zusammenhänge zwischen der Produktion von Tone, Kristallen und dergleichen ist. So sind stundenlange Partien ebenso möglich wie das Lösen eines Levels in der Mittagspause. Auch akustisch unterscheidet sich Leviathan: The Tone Rebellion von anderen Genrevertretern, da es weder harte Rocksounds noch Technostücke zur Untermalung der sparsam gesetzten Soundeffekte verwendet, sondern getragene, fast schon esoterische Musik. Die gesamte Atmosphäre und die originelle Spielweise heben das neue Werk von The Logic Factory deutlich vom Echtzeit-Einheitsbrei ab; ob die guten Ansätze Leviathan: The Tone Rebellion zu einem echten Hit machen, verrät unser Test in der nächsten Ausgabe.

Florian Stangl ■

RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	The Logic Factory
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997

Take No Prisoners

Keine Gefangenen

Neue Helden braucht das Land, denn in San Antonio geht postnuklear die Post ab. Der Heroe Slade ballert sich durch 20 non-lineare Level und kann die dreidimensional aufgebaute Umgebung nach Belieben ausnutzen. Red Orbs Ballerspiel unterstützt dabei die gängigen 3D-Grafikkarten.

San Antonio gilt nicht gerade als brodelnde Metropole. Nach einem ziemlich heftigen Krieg brodelt nur noch radioaktiv verseuchtes Wasser, und die einzigen Attraktionen sind die Überlebenden, die nun durch die Straßen ziehen. Ganz normal geblieben sind diese nach all den Kriegswirren natürlich nicht, und da Take No Prisoners ein deftiges Actionspiel ist, haben sie ein deutlich erhöhtes Aggressionspotential. Für unseren Helden mit dem Namen Slade bedeutet das natürlich verschärftes Dauerfeuer und ein waches Auge. Take No Prisoners von Red Orb unterstützt neben VGA und SVGA auch 3D-Karten über Direct 3D, was für mehr Geschwindigkeit und ein weicheres Bild sorgt. Sie sehen Ihre Figur von oben, wobei die gesamte Umgebung aus texturierten Polygonen besteht, die eindrucksvoll die verkommene Stadt darstellen. Gesteuert wird das Ganze trotz der anderen Kameraeinstellung wie die einschlägigen 3D-Actionspiele aus der Ich-Perspektive. Der Vorteil dieser Sichtweise und der völlig dreidimensional aufgebauten Levels ist, daß Sie oft Gegner von oben oder unten unter Beschuß nehmen können, indem Sie die Kamera schwenken. Das erlaubt eine Vielzahl origineller Angriffsmethoden.



Die 3D-Perspektive von oben wirkt besonders in Gebäuden eindrucksvoll.



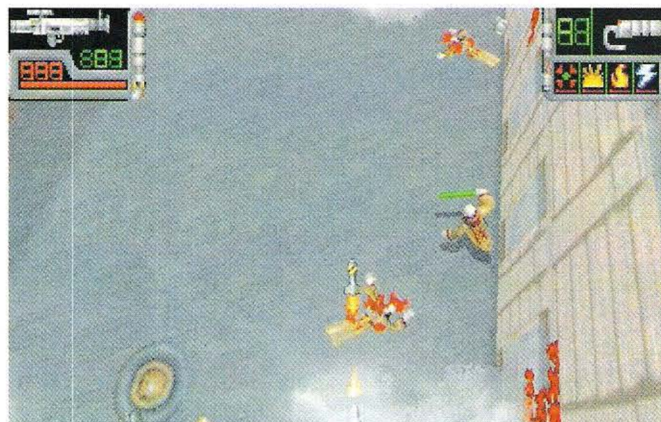
Das Autowrack dient Slade als Deckung.

Lichtsäbel und Lasergewehr

Ähnlich umfangreich ist auch das Waffenarsenal Slades, das Lasergewehre, Lichtsäbel oder Maschinenkanonen beinhaltet, doch auch seine Gegner sind gut ausgerüstet. Vergleichsweise harmlos sind die bissigen Riesenratten, doch die Psychos mit ihren Molotowcocktails oder Punks mit Gewehren stellen eine ernsthafte Gefahr für die Gesundheit unseres Helden dar. Der findet in den Überresten seiner Gegner außer Munition zwar auch Verbandskästen, doch blindes Durchlaufen der Levels endet so gut wie nie mit einem Erfolg. Überlegtes Vorgehen und das Ausnutzen der Deckungsmöglichkeiten wie Autowracks oder Mauerreste sind unumgänglich. Die 20, meist mehrstöckigen Levels sind nicht linear aufgebaut, sondern Sie haben die Möglichkeit, über die U-Bahn, Lastwägen oder alte Boote andere Orte zu erreichen und so das Spiel auf mehreren Wegen zu beenden. Sie müssen dazu nur jeweils das Führerhaus betreten, und ab geht die Reise.



Von oben lassen sich die Gegner besonders gut bekämpfen.



Diese Giftgaswolke sollte unser Held schnellstens verlassen.

Gute Karten

Bei der Orientierung hilft Ihnen das Personal Data Device, das bei Bedarf eingeblendet wird. Dort finden Sie nicht nur eine Übersichtskarte, sondern auch Informationen zu den Waffen und Objekten, die Sie bei sich führen. Oft hinterlassen Gegner ihre PDDs, denen Sie wichtige Neuigkeiten entnehmen können. Eine durchgehende Handlung dürfen Sie bei Take No Prisoners aber nicht erwarten. Sicherheitscodes für bestimmte Gebiete klauen Sie aus verlassenen Terminals, wo es auch manchmal neue und bessere Karten zu finden gibt. Wie in jedem guten Actionspiel enthält auch Take No Prisoners einen Mehrspieler-Modus mit sechs Spielarten und gibt erfahrenen Spielern auf Wunsch ein Handicap, damit auch Einsteiger Erfolge feiern dürfen.

Florian Stangl ■

RELEASE

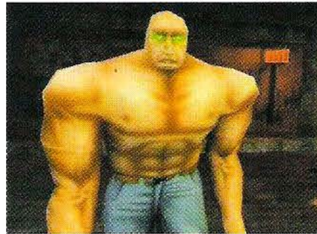
Genre	Action
Hersteller	Red Orb

VERÖFFENTLICHUNG
Oktober 1997

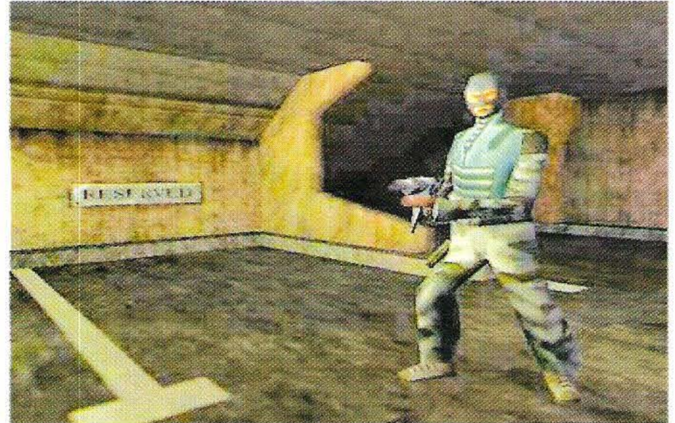
Während die Spielewelt immer noch gespannt auf die Veröffentlichung von Prey wartet, zieht 3D-Realms bereits den nächsten Trumpf aus dem Ärmel. Das 3D-Action-Adventure Max Payne erzählt eine typische Story über den Rachefeldzug eines knallharten Einzelgängers.

Max Payne

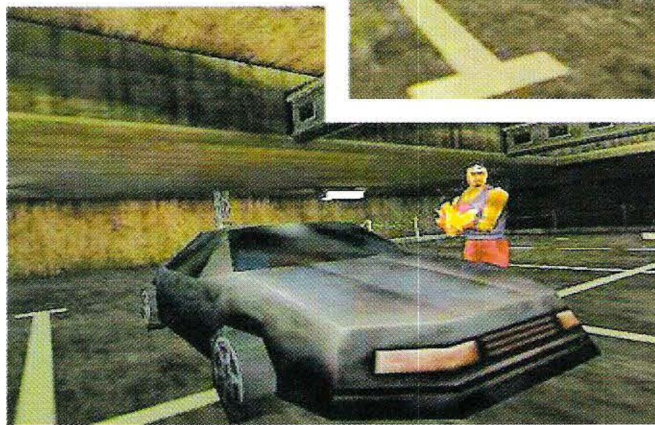
Maximum Pain



Dieses Weichei ist kein Problem für einen New Yorker Polizisten.



Die modische Skimaske fügt sich mit der schmucken Maschinenpistole zu einem geschmackvollen Gesamtensemble zusammen.



Bisher existiert von Max Payne nur ein Level. Alle Grafiken und Gegner werden bis zur Endversion noch einmal überarbeitet.

Die Zusammenarbeit zwischen 3D-Realms und Remedy Entertainment, den finnischen Entwicklern von Max Payne, ist kein Zufall. Die innovativen Skandinavier konnten bereits mit Death Rally, einem eher simplen, dafür aber immens spielbaren Rennspiel, einen Achtungserfolg für Apogee erzielen. Seitdem strebt man in Finnland nach Höherem und betritt mit Max Payne die vollgepackte Arena der 3D-Action-Adventures. Die Chancen stehen gut. Max Payne wurde nach seinem Debüt auf der diesjährigen E3 von der Fachpresse mit großem Interesse aufgenommen. Max Payne erzählt die Geschichte eines hartgesottenen New Yorker Polizisten, der fälschlicherweise für den Mord des Polizeichefs verantwortlich gemacht wird. Neben den eigenen Kollegen ist außerdem die Mafia hinter ihm her, mit der sich Max während seiner Laufbahn ein nicht gerade herzliches Verhältnis aufbaut hat. Damit jedoch nicht genug: Kurz vor dem Mord an seinem Boß war Max dicht davor, eine geheime Untergrundorganisation zu infiltrieren, deren Mitglieder ihm nun ebenfalls auf den Fersen sind. Wie es sich für einen Action-Thriller dieser Art gehört, wird dann auch noch seine Familie brutal massakriert. Keine Frage, daß Max den Mord an seiner Familie rächen wird. Neben Gangstern und Fanatikern trifft er korrupte Politiker, mit Drogen vollgepumpte Muskelprotze, Profikiller und anderes qualifiziertes Fachpersonal. Ein Standard-Hollywood-Plot, der ebenso gut für einen Stallone- oder van Damme-Film herhalten könnte.

Verzicht auf Prey-Engine

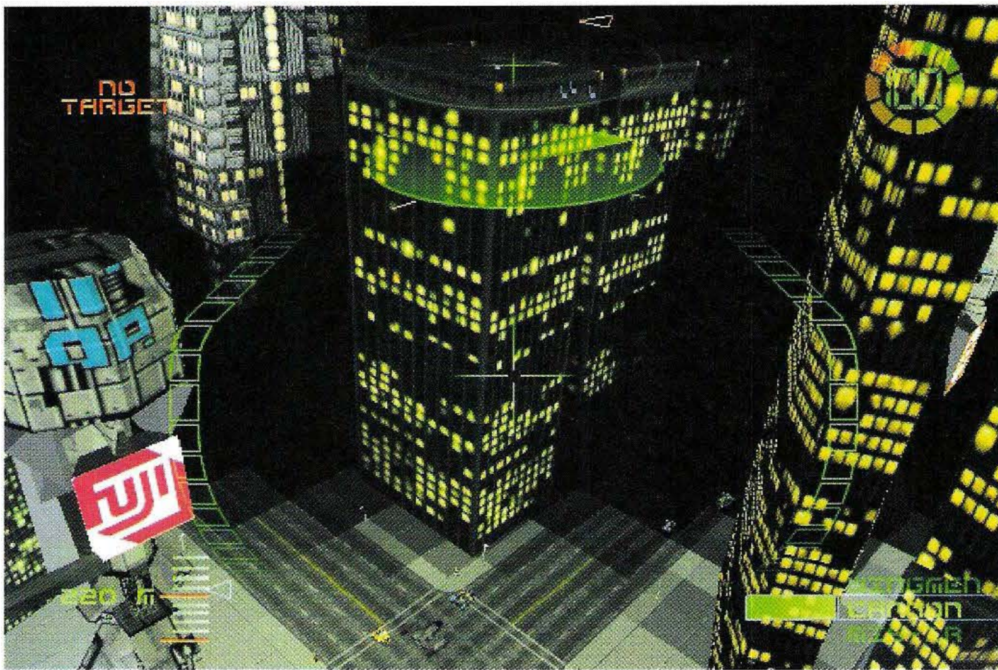
Obwohl 3D-Realms mit der Prey-Engine über eines der besten Entwicklerprogramme in der Branche verfügt, wird diese von Remedy nicht benutzt. Das heißt nicht unbedingt, daß die Prey-Engine schlechter ist als das von Remedy entwickelte System; in den wichtigsten Features – Schatten, dynamische, farbige Lichteffekte, 16 Bit-Farben, etc. – sind die beiden kaum voneinander zu unterscheiden. Scott Miller und George Broussard, die Gurus von 3D-Realms, wissen jedoch, daß man innovative Designer selbständig arbeiten lassen muß. Beide sind davon überzeugt, daß man mit Max Payne einen neuen Charakter im Programm hat, der das Potential hat, noch populärer zu werden als der blonde Adlige mit dem Kurzhaarschnitt. Auf Cut-Sequenzen wurde in diesem Spiel bewußt verzichtet. Schlüsselszenen werden in Form eines Comics eingeleitet. Ein zweifelhafter Entschluß, wenn man bedenkt, daß selbst Firmen wie Origin mit diesem Konzept scheiterten. Der Spieler kontrolliert den Charakter aus der Sicht der dritten Person, ähnlich wie in Tomb Raider. Auch hinsichtlich der Rätseldichte sind diese beiden Spiele durchaus miteinander vergleichbar. Action- und Adventure-Elemente werden kombiniert, indem Max beispielsweise Informationen aus den Gegnern prügelt, die ihn zum nächsten Entscheidungspunkt führen. Weitere Tips gibt es von Informanten aus Max' Cop-Tagen und durch verbale Interaktion mit einer Reihe von anderen Charakteren. In erster Linie handelt es sich jedoch um ein Actionspiel, in dem an jeder Ecke ein Gegner wartet. Max Payne befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Das hiner verschlossenen Türen auf der E3 gezeigte Demo verfügte lediglich über einen Level – eine Szene in einem Parkhaus – und eine begrenzte Anzahl von Gegnern. Mit der Veröffentlichung von Max Payne wird daher erst in der zweiten Hälfte nächsten Jahres gerechnet.

Markus Krichel ■

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy Ent.

VERÖFFENTLICHUNG
3. Quartal 1998



Schöne Aussichten: Kaum erobert die Menschheit den Weltraum, ergreifen mächtige Konzerne die Herrschaft und stellen eine eigene Polizeitruppe auf. Der Spieler wird schnell in ein tödliches Intrigennetz verstrickt und muß sich mit seinem Helikopter unzähliger Gegner erwehren. Dank 3Dfx-Support und cleverer Hintergrundstory gelingt es Psygnosis, eine Blade Runner-ähnliche Atmosphäre aufzubauen.

G-Police

Polizeistaat

Hundert Jahre in der Zukunft siedeln die Menschen schon auf dem Jupiter-Mond Kallisto. Durch mächtige Energiekuppeln von der mörderischen Atmosphäre abgeschirmt, blühen dort Wirtschaft und Verbrechen gleichermaßen. Mächtige Konzerne bekriegen sich untereinander, listige Intrigen sind an der Tagesordnung. Da die Industriegiganten mehr zu sagen haben als die „herrschenden" Regierungen, ist es kein Wunder, daß sie eine eigene Polizeitruppe aufstellen, die sogenannte G-Police. Im gleichnamigen Spiel übernehmen Sie die Rolle von Jeff Slater, der nicht an den angeblichen Selbstmord seiner Schwester auf Kallisto glaubt und sich der G-Police anschließt, um die Hintergründe aufzuklären. Anfänglich schlägt er sich noch mit normaler Polizeiarbeit herum, doch dann wird er immer tiefer in ein kaum zu durchschauendes Komplott verstrickt, wenn sich die beiden größten Konzerne um die absolute Herrschaft schlagen. Damit ist schon klar, daß G-Police viel mehr ist als nur ein 3D-Actionspiel. Die Entwickler verbinden geschickt Elemente aus dem Kultfilm Blade Runner mit einem Schuß Judge Dredd und Wing Commander.

Freund und Feind

Die Truppen der G-Police sind mit futuristischen Hubschraubern ausgerüstet, die statt mit Rotoren mit schwenkbaren Düsen fliegen. Der kleine Kunstgriff erlaubt es den Designern, das Flugmodell auf ein Minimum an Schwierigkeit zu reduzieren, damit sich der Spieler auf die beinharte Action konzentrieren kann. Die Aufgaben werden jeweils von der Einsatzzentrale vorgege-



Dank 3Dfx-Unterstützung zählen die Explosionen zu den eindrucksvollsten Effekten.



Mit den flotten Gleitern der Konkurrenz liefert man sich spannende Gefechte.

ben und sind in die Hintergrundgeschichte integriert. Anfänglich fliegen Sie Patrouille und kontrollieren verdächtige Fahrzeuge, die möglicherweise Waffen oder Schmuggelware befördern, später geraten Sie immer mehr ins Kreuzfeuer zwischen den Konzernen Krakov und Nanosoft. Scheint zuerst noch klar zu sein, welche Firma der Aggressor und welche das Opfer ist, vermischen sich die Grenzen zusehends, und der Spieler steckt mitten in einem Verwirrspiel, in dem auch Slaters Schwester verstrickt gewesen zu sein scheint.

Rush Hour auf Kallisto

G-Police unterstützt in der derzeitigen Version nur Grafikkarten mit 3Dfx-Chips, andere Karten sollen in der Endversion ebenfalls die Optik aufbessern. Das ist auch dringend nötig, denn die düsteren Städte, die über ein spezielles Transportsystem miteinander verbunden sind, strotzen nur so von riesigen Gebäuden und unzähligen Fahrzeugen. Das Verkehrschaos auf dem Boden erinnert an das heutige New York zur Rush Hour, in den Lüften tummeln sich zivile Gleiter und schwerbewaffnete Kampfeinheiten der Konzerne. Problematisch wird der



Die Hochgeschwindigkeits-Raketen besitzen eine enorme Durchschlagskraft.

rege Verkehr nicht nur für schwache Rechner, die mit den vielen Polygonen zu kämpfen haben. Während der zahlreichen Feuergefechte müssen Sie gut aufpassen, daß Sie nicht versehentlich Unschuldige mit dem eindrucksvollen Waffenarsenal in Mitleidenschaft ziehen.

Licht und Schatten

Da Kallisto alles andere als eine friedliche Stadt ist, wird der Helikopter je nach Mission mit etlichen Waffen bestückt. Von der normalen Kanone bis hin zu speziellen Raketen mit enormer Durchschlagskraft reicht das Repertoire. Neben ungelenkten Geschossen wie der Plasmakanone und den Clusterbomben gibt es noch hocheffektive Lenkraketen und Luft-Boden-Bomben, die über ein Laser-Such-System sicher ins Ziel gelenkt werden. Auch bei den Waffen verzichten die Entwickler auf komplizierte



Die Einsatzbesprechung erklärt Auftrag und zu erwartenden Gegner.

Zielsysteme, sondern orientieren sich eher an Spielen wie Wing Commander, bei denen auch der Computer die meiste Arbeit abnimmt. Das hat den Vorteil, daß Sie auch in einem heißen Gefecht die prachtvollen Lichteffekte und Explosionen genießen dürfen.

Schützenhilfe

Dank der 3Dfx-Unterstützung sind nicht nur die unzähligen Fahrzeuge und Gebäude mit gefilterten Polygonen verziert, sondern auch sehenswerte Transparenzeffekte möglich. Jede der Waffen überzieht die Umgebung während ihres Flugs mit einer anderen Farbe, und die riesigen Explosionen holen das letzte aus der Hardware heraus. Je nach Waffe sollten Sie von der Cockpitsicht auf eine Außenperspektive umschalten, denn beispielsweise lassen sich die flächendeckenden Clusterbomben am besten aus der Vogelperspektive abwerfen, um ein größeres Gebiet von Gegnern zu säubern. Manchmal steht Ihnen noch ein Flügelmann zur Verfügung, der Sie ähnlich wie in Comanche 3 unterstützt, unter anderem auch durch zusätzliche Informationen über den Verlauf der Mission und zur Hintergrundgeschichte.

Die Stadt lebt

G-Police spielt sich wie eine Mischung aus Descent und Wing Commander, wirkt aber durch die dicht bevölkerte Stadt vergleichsweise lebendiger. Das Herumkurven zwischen den riesigen Wolkenkratzern und Reklametafeln macht einfach Spaß, die bereits spielbaren fünf von 35 Missionen versprechen einiges an Motivation, und die Grafik ist dank 3Dfx-Unterstützung über jeden Zweifel erhaben. Ob die reizvollen Zutaten am Ende ein spannendes Actionsüppchen ergeben, werden wir Ihnen voraussichtlich in der übernächsten PC Games verraten. **Florian Stangl** ■

RELEASE

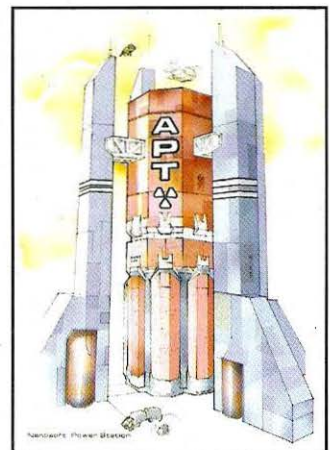
Genre	3D-Action
Hersteller	Psygnosis
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997



Manche Gegner müssen vor ihrer Zerstörung untersucht werden.



Auch unschuldige Zivilfahrzeuge können zerstört werden. Sie sollten sich jedoch genau an die Vorgaben der Einsatzbesprechung halten.

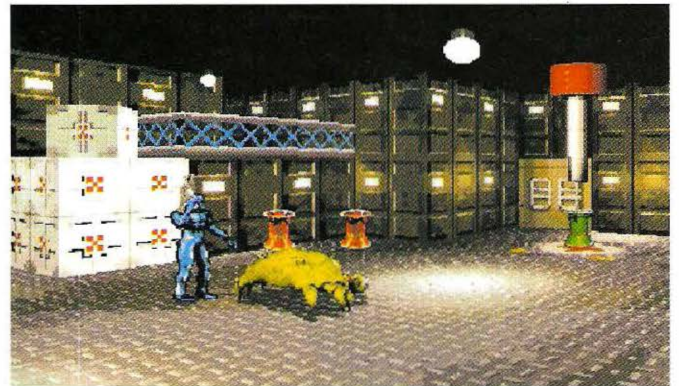


Bevor die Stadt gerendert wurde, erarbeiteten die Grafiker etliche Skizzen.

Perfect Assassin

Ein Mordskerl

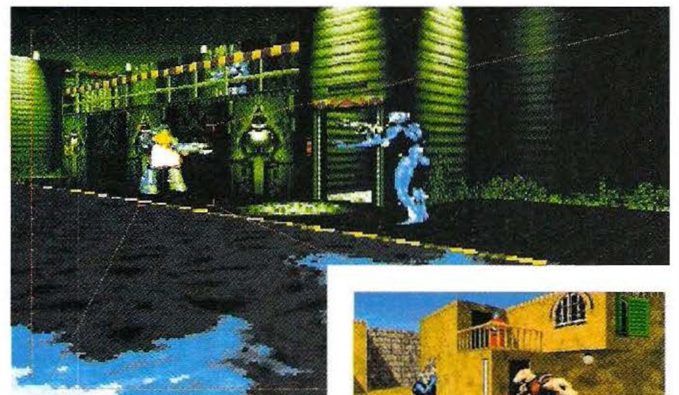
Wer von Grolier Interactive – eine Tochtergesellschaft des amerikanischen Enzyklopädie-Verlags – vor allem Lernspiele und pädagogisch wertvolle Multimedia-Abenteuer erwartet, wird sich in den nächsten Monaten verwundert die Augen reiben müssen. Mit einer ganzen Reihe von hochwertigen Spielen aus allen populären Genres versucht Grolier ein zweites Mal, im Spielemarkt Fuß zu fassen.



Verlogene Außerirdische lassen sich notfalls auch mit Waffengewalt zur Vernunft bringen, meist kann man aber mit den Gegenspielern reden.



Die Kommunikation läuft grundsätzlich in einem Fenster ab, mit dessen Hilfe Gegenstände getauscht und Emotionen eingestellt werden können.



Im Laufe des Spiels sammelt man als aufmerksamer Spieler immer fortschrittlichere Waffen ein, die die automatische Zielsuche unterstützen und verheerende, flächendeckende Wirkungen entfalten.



Gewalt ist nicht alles: Auch mit eher unangenehm aussehenden Planetenbewohnern sollte man ein Schwätzchen halten.

Bereits vor über einem Jahr konnte Grolier mit Interaktiven Spielfilmen wie Golden Gate Killer Achtungserfolge erzielen, die sich aber wegen der allgemeinen Unbeliebtheit des Genres nicht in Verkaufszahlen umsetzen ließen. Mit Perfect Assassin beendet Grolier die Versuche, mit multimedial überladenen Denkspielen Marktanteile zu erobern, und setzt auf bewährte Spielkonzepte. Das soll nun keineswegs bedeuten, daß den Produzenten nichts Neues einfallen würde: Mit Perfect Assassin, dem ersten Titel der „neuen Ära", scheint Grolier ein echter Knüller zu gelingen. Das Programmierteam Synthetic Dimensions kombinierte das mittlerweile etablierte Grafikprinzip eines 3D-Adventures im Stil von Little Big Adventure oder Alone in the Dark mit den Interaktionsmöglichkeiten eines guten Rollenspiels. Für die Hintergrundgeschichte und die futuristischen Grafiken wurde der britische Comic-Künstler Kev Walker engagiert, der mit viel Phantasie und Enthusiasmus ein filmreifes Szenario entwarf.

Machtkampf

Das Ergebnis der mit ca. zwölf Monaten relativ kurzen Entwicklungszeit ist eine große und dennoch abwechslungsreiche Welt, in der man sich frei bewegen und mit jeder Person interagieren kann. Da die computergesteuerten Charaktere eine eigene KI besitzen, kann man mit ihnen (menügesteuert) kommunizieren und dabei seine Aggressionshaltung frei wählen. Diese bislang nur von wenigen Rollenspielen bekannte Technik soll dazu führen, daß sich der Spieler in die simulierte Welt integriert fühlt und sich in den weitläufigen Handlungsstrang hineindenkt: Als gut ausgebildeter Söldner hat man die Aufgabe, das Universum vor einer übermäßigen Machtkonzentration zu bewahren. Die kriegerischen Pra'Min haben den Schlüssel zum Fountainhead gestohlen, mit dem Sie sich die Macht über das ganze Universum sichern könnten. Leider stellt sich bald heraus, daß die Pra'Min noch die einfachsten Gegner sind. Doch mit Hilfe des eingängigen Benutzerinterfaces lassen sich neben Denkaufgaben auch schlichte Probleme lösen: Alle Personen im Spiel und viele Gegenstände lassen sich durch Waffeneinsatz beseitigen. Der einzige Schwachpunkt von Perfect Assassin ist momentan noch die Grafik: An den arg groben Sprites sollte Synthetic Dimensions noch arbeiten.

Harald Wagner

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Grolier Interactive

VERÖFFENTLICHUNG
Herbst 1997

Tomb Raider 2

Silicon Dreams

Lara Croft mauserte sich in den vergangenen Monaten zum virtuellen Topstar. Als erste weibliche Polygonheldin stürmte sie die Verkaufcharts in einem atemberaubenden Tempo. Abseits aller Ambitionen in Richtung Film- und Musikbranche werkelt Core Design derzeit unter Hochdruck an der mit Spannung erwarteten Fortsetzung zu Tomb Raider, die mehr als nur ein paar neue Levels bieten soll. Wir schauten den Programmierern in der englischen Kleinstadt Derby über die Schulter und entdeckten einige überraschende Neuerungen...

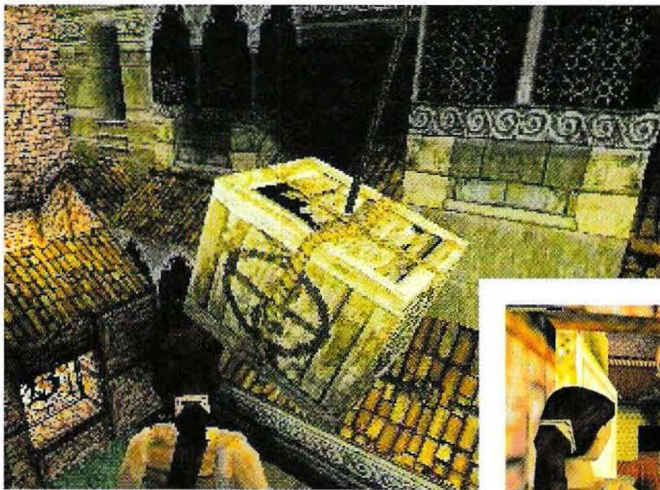
Vor ein paar Wochen entschied man bei Core Design, Tomb Raider 2 keinem Journalisten mehr zu präsentieren, um konzentriert an der Fertigstellung arbeiten zu können. Für PC Games machten die Engländer jedoch eine Ausnahme und ließen uns mit jedem einzelnen Entwickler sprechen. Obwohl sich in den vergangenen Monaten hartnäckig das Gerücht hielt, bei Core Design würde eine Art Massenflucht nach Übersee einsetzen, konnten wir davon wenig spüren. Mit Producer Toby Gard und Programmierer Paul Douglas verließen gerade einmal zwei Leute das Team, während mit den Level-Designern Heather Gibson und Neil Boys sowie den Programmierern Jason Gosling und Gavin Rummery die wichtigsten Leute auch an Tomb Raider 2 arbeiten. Verstärkt wurde die Crew durch die beiden Animations-Spezialisten Stuart Atkinson und Joss Charmet, die Künstler Peter Barnard und Dave Reading und den Programmierer Andrew Howe. Sie verrieten uns zusammen mit Entwicklungschef Adrian Smith die wichtigsten Features und Neuerungen von Lara Crofts zweitem großen Abenteuer...

Die Entwickler im Interview

Insgesamt wird Tomb Raider 2 zehn Levels enthalten, wovon Heather und Neil jeweils die Hälfte übernehmen. Dazu

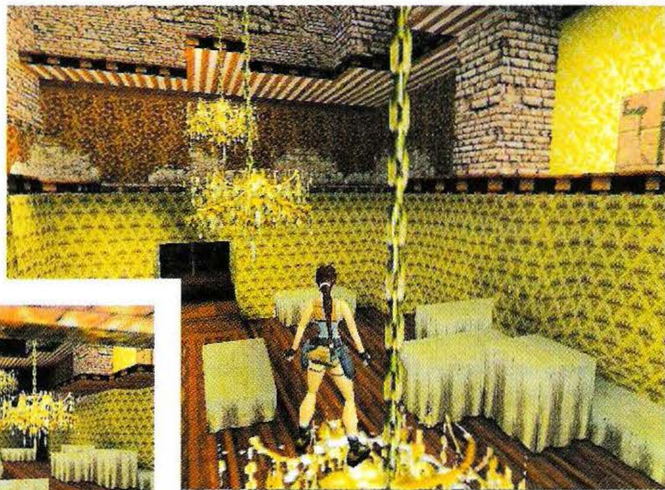


Der Kampf gegen den Froschmann gehört zu den spannendsten Sequenzen.



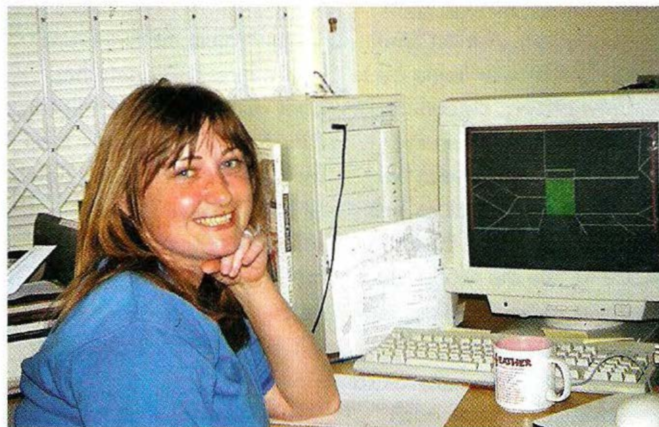
Hier ist gutes Timing gefragt! Diese Kiste schwingt an einem langen Seil hin und her.



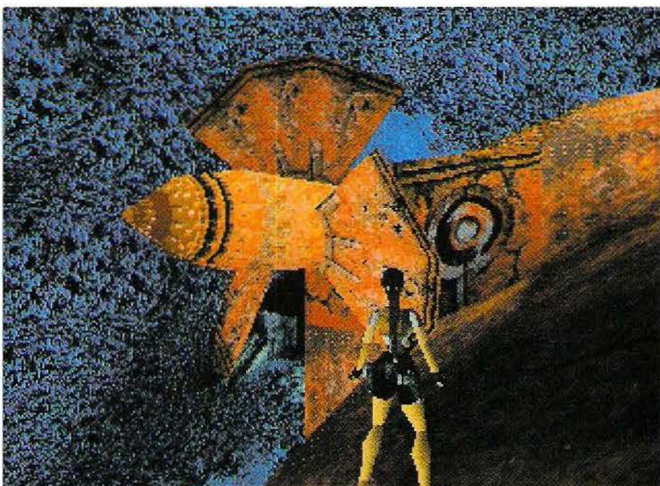


Ein derart liebevoll eingerichtetetes Wohnzimmer gab es im ersten Teil nicht zu sehen.

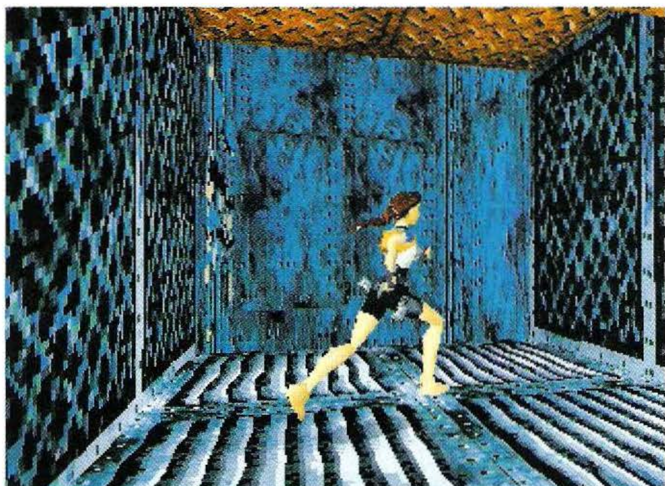
setzen sie eine überarbeitete Version ihres Editors ein, der nun ein sehr viel flexibleres Design zuläßt. „Eines der Erfolgsgeheimisse von Tomb Raider", so Adrian Smith, „ist zweifellos der Editor, den Gavin Rummery nach seinem Wechsel zu Core Design schrieb. Das Team versuchte es zuvor mit 3D Studio, doch es war mit diesem Tool schlichtweg unmöglich, die Levels nach unseren Wünschen zu gestalten. Es war einfach zu kompliziert!" Dank dieses effektiven Hilfsprogramms konnten die beiden Leveldesigner ihrer Kreativität nun freien Lauf zu lassen. Daß der Nachfolger einfach nur ein simpler Aufguß werden könnte, befürchtet Adrian ohnehin nicht: „Heather und Neil arbeiten prinzipiell in der gleichen Art und Weise an den Levels. Das heißt, sie denken über die Szenarios nach, skizzieren sehr viel und konstruieren Puzzles. Doch dabei achten sie jetzt besonders darauf, daß kein einziges Rätsel aus dem ersten Teil wiederholt wird. Außerdem kümmen sie sich darum, originalgetreue Texturen zu schaffen, die sie zum Teil aus Geschichtsbüchern scannen."
Davon abgesehen hatten die Designer bereits kurz nach Fertigstellung des ersten Teil alleine für Lara so viele Ideen, daß einer spannenden Fortsetzung nichts im Wege steht. Heather verriet, was sich ändern wird: „Gleich zu Beginn überlegten wir uns für Lara schon eine Menge neuer Moves, wie beispielsweise das Klettern, die neuen Waffen (Granaten, Maschinengewehre, Schrotflinten) und andere Extras. Außerdem soll das Spiel mehr einem Adventure gleichen, das heißt, wir wollten mehr Objekte im Spiel integrieren. Dank des neuen Editors können wir beispielsweise Fenster unterbringen, die der Spieler einschlagen muß, und wir können nun auch dünne Böden verlegen, während wir im Vorgänger immer mit dicken Blöcken arbeiten mußten." Auf die Fra-



„Es gibt einen Level, der mir im ersten Teil wirklich nicht besonders gefällt. Der Cistern-Level ist zu kompliziert", meint Heather Gibson selbstkritisch.



Hier sehen Sie die Schraube des gestrandeten Schiffs.



Barfuß und ab und zu auch mit nasser Kleidung läuft Lara durch die Levels.

Geheim!

Mit zwei besonders rasanten Einlagen abseits üblicher Gefilde wollen die Entwickler bei Core Design auch die verbohrtesten Kritiker auf ihre Seite zu ziehen. Wir durften zwar bereits einen Blick auf die beiden Levels werfen, Entwicklungsdirektor Adrian Smith hat uns jedoch unter Androhung dauerhaften Lara Croft-Entzugs davon überzeugen können, nicht genauer auf den Inhalt einzugehen. Soviel sei gesagt: Diese Szenen könnten glatt aus einem Actionfilm stammen.



Die Levels sind dunkler und düsterer, damit die Lichteffekte bei hell erleuchteter Fackel besser zur Geltung kommen.



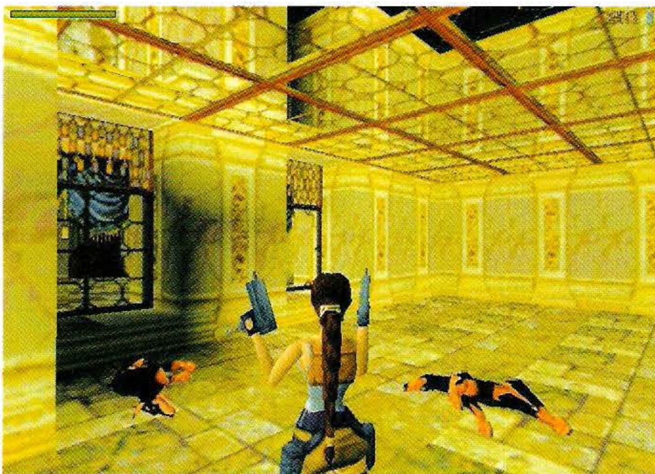
Dieser Kampf erfordert viel Geschick und Reaktionsvermögen. Zwei Widersacher auf einmal sind ein harter Brocken.

ge, ob es denn Dinge gibt, die sie in Tomb Raider nicht so sehr mochte, gibt Heather eine entwaffnend ehrliche Antwort: „Ich glaube, die Leute mochten das Ende nicht. Sie erwarteten ein großes Spektakel, und es passierte fast nichts. Es gibt einen Level, der mir wirklich nicht besonders gefällt. Der Cistern-Level ist zu kompliziert, ich hätte ihn einfacher machen sollen. Eine Kartenfunktion haben wir zwar damals absichtlich nicht eingebaut, in dem Level wäre sie aber wirklich hilfreich gewesen. Es ist natürlich sehr schwierig, die Dinge so zu sehen wie der normale Spieler, denn wir stecken einfach zu tief in dem Projekt."
Die Gründe für die zahlreichen Polygon-Fehler in der normalen Version von Tomb Raider lassen sich übrigens leicht erklären. Adrian Smith: „Tomb Raider war keine echte PC-Entwicklung. Eigentlich war es ein PlayStation-Produkt, das wir umgesetzt haben. Diesmal handelt es sich aber um eine echte PC-Entwicklung, die die Möglichkeiten vieler neuer Grafikkarten bestmöglich ausnutzt."
Der Weggang von Toby Gard hat erfreulicherweise auch seine guten Seiten, meint Heather: „Tomb Raider war Tobys Projekt, er führte uns, und wir respektierten ihn, aber nun können wir mit Lara Dinge machen, die uns Toby nicht erlaubt hätte. Das Spiel ist nun wesentlich realistischer, nicht nur was die menschlichen Charaktere angeht – auch die Levels vermitteln eine glaubwürdigere Atmosphäre."
Neue Möglichkeiten eröffnen auch die neuen Moves. Beispielsweise kann Lara nun ein Seil einsetzen, um steile Felswände zu erklimmen, und mit einer Fackel dunkle Gänge ausleuchten. Dadurch entfallen einige Einschränkungen im Leveldesign: „Mit Hilfe der Fackel können wir die in Echtzeit berechneten Lichteffekte wesentlich dynamischer gestalten", meint Adrian Smith. Und tatsächlich, nur wenn man die Fackel in der Hand hält, lassen sich bei Dunkelheit Extras und verborgene

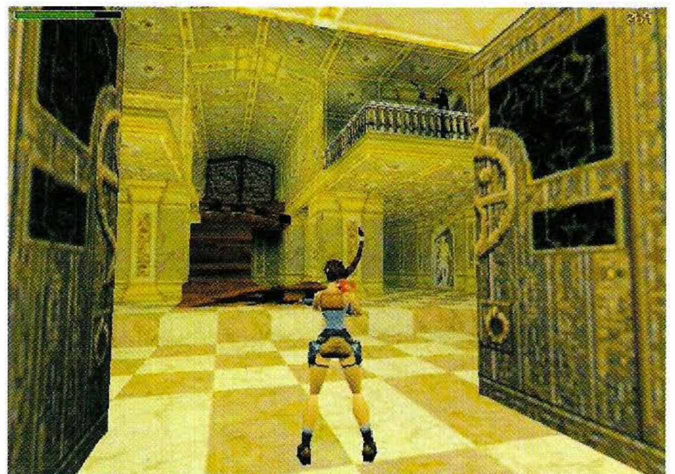
Tomb Raider 3

Schon jetzt verriet Jeremy Smith, Geschäftsführer von Core Designer, daß definitiv ein drittes Lara Croft-Spiel kommen wird. Dieses wird sich jedoch spielerisch und technisch drastisch von den beiden Vorgängern unterscheiden und die technischen Möglichkeiten der im Jahre 1999 angesagten Hardware-Plattformen nutzen. Man will sich auf keinen Fall der Gefahr aussetzen, daß eine weitere Fortsetzung als Geldmacherei angesehen wird. Deshalb wird das Spiel wohl auch nicht den Namen Tomb Raider 3 bekommen, sondern möglicherweise einen Titel in Verbindung mit Lara Croft tragen. Die Entwicklung soll in einem Jahr beginnen.





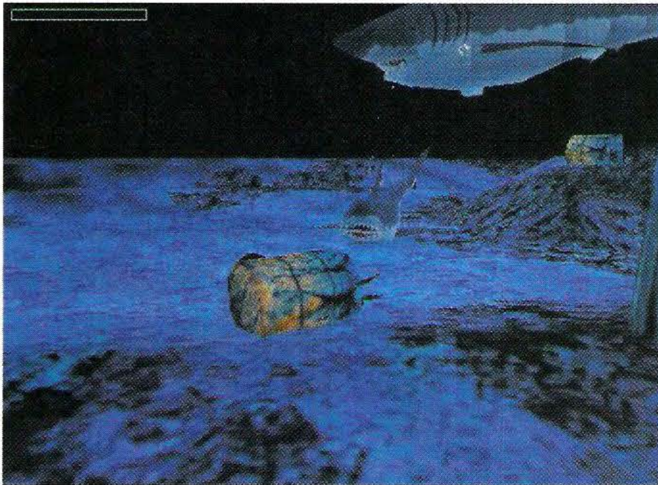
In dieser Situation läßt sich die transparente Decke nur begrenzt bewundern.



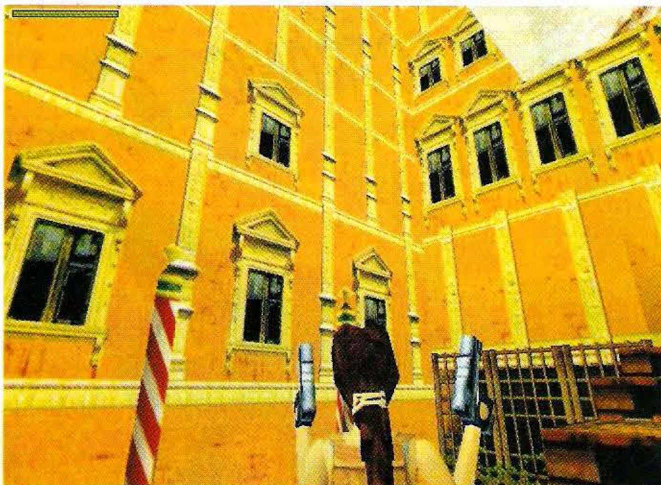
Schießt man im Stehen, hält sie die Waffe anders als beim Laufen.

Zusatzdisk

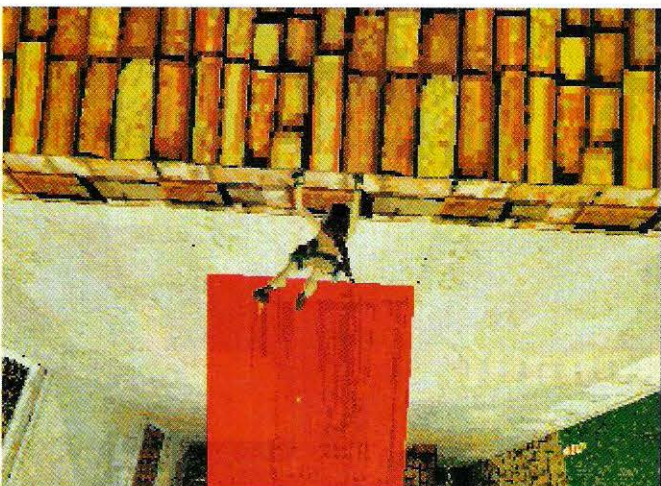
Die ursprünglich geplante Zusatzdisk Unfinished Business mit neuen Levels und einer Demo zu Tomb Raider 2 wird definitiv nicht erscheinen. Dafür plant man allerdings bereits eine noch namenlose Zusatzdisk für Tomb Raider 2, die mit einer Reihe besonders harter Levels auch Profis herausfordern soll. Der Release wird für das erste Halbjahr 1998 erwartet.



Das Geheimnis des Schiffs ist schwierig zu lüften, denn man wird ständig von Haifischen angegriffen, die übrigens hervorragend aussehen.



Während man im Vorgänger ausschließlich durch geschlossene Locations düste, darf man in Venedig erstmals auch im Freien herumklettern.



Die Sichtweite ist zwar nicht größer, doch die Konstruktionen wirken höher.



Wie gehabt darf man den Blick durch die Gegend schweifen lassen.



Lara-Fans dürfte auffallen, daß ihr Zopf länger geworden ist.

Schalter entdecken. An manchen Stellen ist es sogar erforderlich, die Fackel in tiefe Schluchten und Schächte zu werfen, um versteckte Gegenstände zu finden.

Neue Szenarien für Lara

Beim Zusammenstellen der Szenarien wurde vor allem die Abwechslung groß geschrieben. Der Weg führt über China nach Venedig und Tibet. Auf dieser Reise stößt Lara auf eine einsame Insel, und auf einem gestrandeten Schiff muß sie sich gegen finstere Widersacher durchsetzen. Für die Levels, die sich noch in der Entwicklung befinden, hat sich Core Design die wohl letzten mystischen Orte dieser Erde zum Vorbild genommen. Der Auftakt spielt in der Nähe der chinesischen Mauer, Lara Croft muß aus einer Höhle flüchten. Dieser Level ist zwar kurz, allerdings schon recht turbulent und actionreich – so wie man es eigentlich von einem guten Actionfilm gewohnt ist. Eine weitere Besonderheit läßt sich in Venedig erleben. Da man sich in der italienischen Hafenstadt im Freien bewegt, richten sich die Lichtverhältnisse nach der jeweiligen Tageszeit. „Die Levels sind rasanter und schwieriger geworden, außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad schneller an. Aber wir gehen davon aus, daß die meisten Leute ja bereits den Vorgänger gespielt haben", glaubt Adrian Smith.
Mit der Gewißheit, einen echten Knüller für das kommende Weihnachtsgeschäft gesehen zu haben, verließen wir das unter Zeitdruck stehende Entwicklerteam und zählen nun die Tage bis zur Veröffentlichung...

Hans Ippisch ■

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Core Design

VERÖFFENTLICHUNG
24. November 1997

Viewpoint

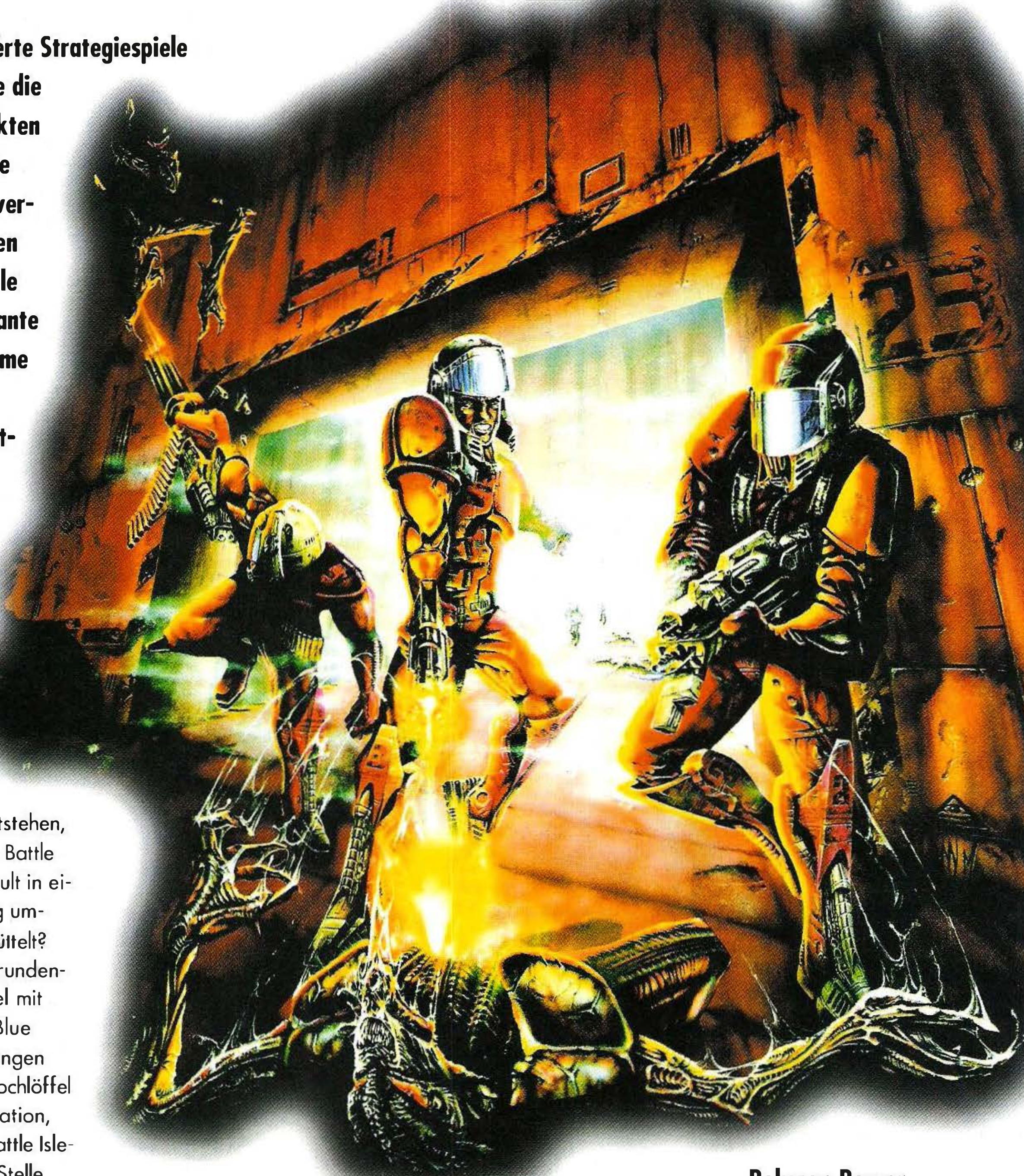


Obwohl das Spielprinzip fast unverändert übernommen wurde, werden viele vom Nachfolger erst einmal überrascht sein. Die Qualität der Videosequenzen läßt sich mit dem Vorgänger nur in den Grundzügen vergleichen. Der italienische Bösewicht, Laras erbittertster Gegenspieler, wird übrigens von Smudo (Sänger der Fantastischen Vier) gesprochen. Die Levels sind nach einem anderen System aufgebaut, denn die menschlichen Gegner verhalten sich völlig anders als die Störenfriede im ersten Teil. Die Lichteffekte machen die grafische Umgebung noch geheimnisvoller, die Moves führen zu besserer Spielbarkeit, und die beiden Bonus-Levels bringen eine gehörige Portion Abwechslung in das Spiel. Darüber hinaus wird diesmal ein durchgehender Soundtrack komponiert, im Vorgänger wurden nur kurze, situationsbezogene Jingles eingespielt.

Incubation

Infektionsgefahr

Müssen rundenbasierte Strategiespiele immer aussehen wie die Werke eines abstrakten Künstlers? Blue Byte meint „Nein", und verwendet daher für den vierten Teil der Battle Isle-Saga die imposante 3D-Engine für Extreme Assault. Was für Genre-Neulinge deutlich ansprechender wirkt, hat auch für alte Strategiehasen eine Reihe reizoller Vorteile.



Was könnte wohl entstehen, wenn man Battle Isle und Extreme Assault in einen Topf steckt, kräftig umrührt und dreimal schüttelt? Am ehesten wohl ein rundenbasiertes Strategiespiel mit brillanter 3D-Grafik. Blue Bytes Entwickler schwingen derzeit fröhlich den Kochlöffel und brutzeln an Incubation, dem vierten Teil der Battle Isle-Saga. Wer an dieser Stelle seufzt und meint, das alte Battle Isle-Konzept sei heutzutage nicht mehr zeitgemäß, kann beruhigt werden. Blue Byte hat dieses Problem auch erkannt, und dementsprechend hat Incubation als einzige Gemeinsamkeit mit seinen Vorgängern das BI-Universum und einige grundlegende Elemente rundenbasierter Spiele, der Rest ist ebenso neu wie modern. Incubation handelt vom Kampf der Chromianer-Kolonie Scay-Hallwa gegen die Scay'Ger, eine außerirdische Rasse. Diese wird durch von den Chromianern eingeschleppte Krankheitserreger von einst friedlichen, reptilienähnlichen Wesen zu blutrünstigen Monstern. Das Problem der Siedler ist, daß sie nur ein einziges, schlecht ausgebildetes Platoon in den Kampf gegen die Übermacht der Scay'Ger schicken können. Der Spieler hat also nur durch genaueste Planung eine Chance, sich in den düsteren Szenarien zu behaupten.

Polygon-Power

Die Levels unterscheiden sich schon auf den ersten Blick von anderen Vertretern des Genres. Dank der brillanten Grafikengine des Helikopter-Actionspiels Extreme Assault von Blue Byte werden alle Räume in 3D dargestellt und dürfen nach Herzenslust gedreht und gezoomt werden.

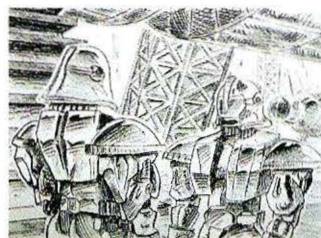
Alle Objekte, Monster und Ihre Soldaten sind ebenfalls mit texturierten Polygonen zu sehen und bieten eine beachtliche Detailfülle. Durch den dreidimensionalen Aufbau der Level unterscheidet sich auch der strategische Part von anderen Strategiespielen, denn viele entscheidende Kleinigkeiten wie die richtige Blickrichtung sind nun nicht mehr als verwirrende Fülle von Icons oder kryptischen Kürzeln zu sehen. Dank der übersichtlichen Grafik merken selbst Einsteiger schnell, worauf es bei der Plazierung der Truppen und der Anwendung von deren Manövern ankommt. Obwohl Incubation ein waschechtes rundenbasiertes Spiel ist, fühlt man sich eher an ein 3D-Actionspiel erinnert und findet so leichter den Einstieg in die ungeheure Detailfülle.

Camera, Lights, Action!

Die Einsatzbesprechung informiert Sie über die zu lösende Aufgabe, wonach Sie erstmal Ihr Platoon zusammenstellen. Alle Soldaten sind am Anfang noch schwach, gewinnen aber mit jedem erfolgreichen Einsatz an Erfahrung und Stärke. Umso schmerzhafter ist dann natürlich der Verlust eines Veteranen, da Sie diesen durch einen Anfänger ersetzen müssen. Ist ein Kämpfer ausgewählt, wird er ausgerüstet. Je nach bereitgestelltem Kapital wird er mit einer der vielen Waffen oder Ausrüstungsgegenstände bepackt. Zur Verfügung stehen unter anderem Maschinengewehre, Flammenwerfer, Minenleger, Plasmageschütze, Jetpacks, Verbandskästen sowie Scanner für mehr Übersicht. Blue Byte hat an Möglichkeiten nicht gespart, um dem Spieler bereits vor dem Spiel einige Kopfnüsse zu servieren. Ist Ihr gesamter Zug ausgerüstet und bereit für den Einsatz, werden Ihre Kämpen auf der Karte plaziert. Dann schaltet die Sicht vom flachen Kartenmodus auf die dreidimensionale Perspektive um, und Sie müssen sich orientieren. Da Incubation rundenbasiert abläuft, haben Sie genügend Zeit, die Gegend mit flotten Kamerafahrten zu erkunden und sich den nötigen Überblick zu verschaffen.



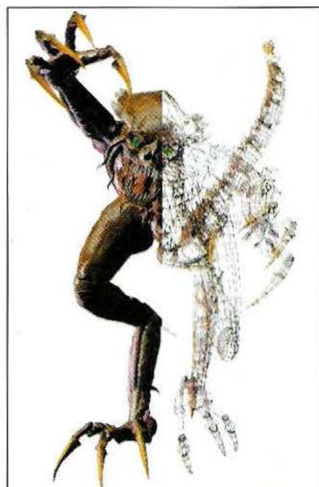
Gegen die starken Gegner hilft oft nur das Aufteilen des Teams.



Wieviel Sorgfalt die Designer auf eine spannende Handlung verwenden, zeigen Storyboards wie dieses.

Wahl der Waffen

Ist die Lage halbwegs klar, checkt man gewöhnlich die Waffen, die meist einen zweiten Modus besitzen. Damit entscheiden Sie beispielsweise, ob der Flammenwerfer flächendeckend oder punktgenau feuern soll. Als nächstes empfiehlt sich ein Stellungswechsel, der bequem mit der Maus dirgiert wird. Ein Klick auf den gewünschten Soldaten, und Sie sehen eine Anzahl gelber Punkte, die abhängig von den zur Verfügung stehenden Bewegungspunkten erreicht werden können. Ist das passende Fleckchen gefunden, bestimmen Sie noch mit einem Kompaß die Richtung, in die Ihr Soldat blicken soll. Je nach Situation muß das natürlich nicht immer die Gehrichtung sein. Sie können manche Stellen auch mit dem Jetpack erreichen, was aber alle Bewegungspunkte kostet. Alternativ läßt sich ein Kämpfer auch in den Verteidigungsmodus schalten, wodurch er dann selbständig schießt, wenn ein Gegner in sein Blickfeld gerät. Sind die Mitglieder Ihres Platoons noch Frischlinge, müssen Sie jedoch aufpassen, denn im Eifer des Gefechts kann es schon passieren, daß der Grünschnabel versehentlich seinen Kameraden einen Geschoßhagel verpaßt.



Bevor die Figuren mit Texturen beklebt werden, basteln die Grafiker ein Drahtgittermodell.



Dank der 3D-Engine von Extreme Assault sieht Incubation eher wie ein flottes Actionspiel aus. Eine 3Dfx-Version ist derzeit noch in Arbeit.



Aus der Sicht des Gegners sieht die Situation wenig erfreulich aus.

Vorsicht, Falle!

Die schlauen Köpfe bei Blue Byte haben sich einiges einfallen lassen, dem Spieler anspruchsvolle Levels vor die Nase zu setzen. Das fängt bei verwinkelten, düsteren Hallen

an und endet irgendwo bei gemeinen Fallen, die dem unvorsichtigen Strategen den Erfolg der Mission verleiden. Unfaire Stellen konnten wir in der Preview-Version nicht entdecken, denn wer sich die Umgebung aufmerksam ansieht und ein wenig mitdenkt, hat ganz gute Karten. Der Spieler wird sogar informiert, an welchen Punkten neue Gegner auftauchen könnten, allerdings haben spezielle Monstertypen Eigenschaften, die eine komplett neue Planung verlangen. Die Gore'Ther besitzen eine kaum zu überwindende Frontpanzerung, sind aber am Rücken sehr verletzlich. In manchen Situationen müssen Sie also versuchen, diese Gegner von hinten anzugreifen, was einiges an Vorplanung erfordert.

Neue Wege

Grafisch hat Incubation deutlich mehr zu bieten als die rundenbasierte Konkurrenz oder Echtzeit-Strategiespiele. Auf den ersten Blick erinnert es eher an Spiele wie Crusader: No Regret, wirkt dank der weich schattierten Polygone aber deutlich ansprechender. Blue Byte wird trotz der generell enorm leistungsstarken 3D-Engine nicht auf die Unterstützung von Intels MMX und den 3Dfx-Chips verzichten, um die Optik nochmals aufzupeppen. Wer bislang vor Strategiespielen aufgrund der oft spartanischen Grafik zurückschreckte, sollte ruhig einmal einen Blick riskieren. Auch der Schwierigkeitsgrad läßt Einsteigern gute Chancen, die Chromianer vor den Scay'Ger zu retten. Noch in Arbeit ist der Mehrspieler-Modus, der natürlich den Kampf gegen menschliche Mitspieler erlaubt, aber auch das gemeinsame Vorgehen in einem Platoon. Bis zur Veröffentlichung im Oktober werden die Entwickler aber noch an einigen Details feilen und vor allem das Leveldesign abstimmen.

Florian Stangl ■



Die Lage scheint für unseren umzingelten Kämpfer aussichtslos zu sein.



Vor dem Einsatz rüsten Sie Ihre Kämpfer mit Waffen aus.



Da Sie die Kamera jederzeit frei bewegen dürfen, haben Sie immer den nötigen Überblick im Spiel.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997

Interview

Wolfgang Walk, Projektleiter von Incubation, beantwortete unsere Fragen.

Ist Incubation jetzt Battle Isle 4 oder nicht?
Ist es nicht. Deshalb heißt es auch nicht so – Battle Isle 4 draufzuschreiben, wäre ein Etikettenschwindel gewesen. Das Spiel stammt von derselben Firma und spielt im selben Universum – das waren die Gemeinsamkeiten dann auch schon fast. Na, und Lark Urelis kommt wieder drin vor, der jugendliche Held aus Battle Isle 3. Nur daß er diesmal nicht mehr jugendlich ist, und auch nicht mehr der Held...

Nicht mehr der Held?
Tja, er hat Karriere gemacht, ist Bürgermeister auf Scayra geworden, und da sind eben ein paar Ideale flöten gegangen – aber jetzt habe ich Dir schon mehr erzählt, als ich eigentlich dürfte!

Wird es noch weitere Spiele der Battle Isle-Saga geben?
Ich nehme an, wir werden für Incubation noch Szenario-CDs nachschieben, wenn das Spiel gut läuft – und da bin ich mir recht sicher. Was dann noch kommt – mal sehen. Vielleicht machen wir ja tatsächlich nochmal ein Wargame, dann aber runderneuert und genauso attraktiv wie Incubation.

Es fällt auf, daß Incubation so ganz ohne lange Vorankündigung fast aus dem Nichts erschienen ist...
Das ist Firmenpolitik – man will nicht irgendetwas Halbfertiges ankündigen...

Jetzt sei mal ehrlich! Extreme Assault wurde schon Monate vorher angekündigt, und bis Great Courts III fertig ist, wird auch noch viel Wasser die Ruhr runterfließen...
Okay, ich geb's zu. Incubation hat als kleines Nebenprojekt mit zwei Leuten angefangen, wir wollten einfach mal sehen, ob wirklich etwas daraus wird. Und jetzt ist, wie es scheint, sogar etwas sehr Gutes daraus geworden. Da ist dann natürlich das Team, das am Ende dem Spiel den Feinschliff verpaßt hat, noch größer geworden.

„3D" – das macht sich natürlich in jeder Pressemitteilung und auf jeder Schachtel gut. Aber was hat denn der Spieler davon außer schickerer Grafik?
Wir haben natürlich nicht nur die Grafik dreidimensional gehalten, sondern auch das Leveldesign – die unterschiedlichen Ebenen, auf denen man sich befinden kann, spielen auch taktisch eine Rolle.

Vielen Dank für das Gespräch.

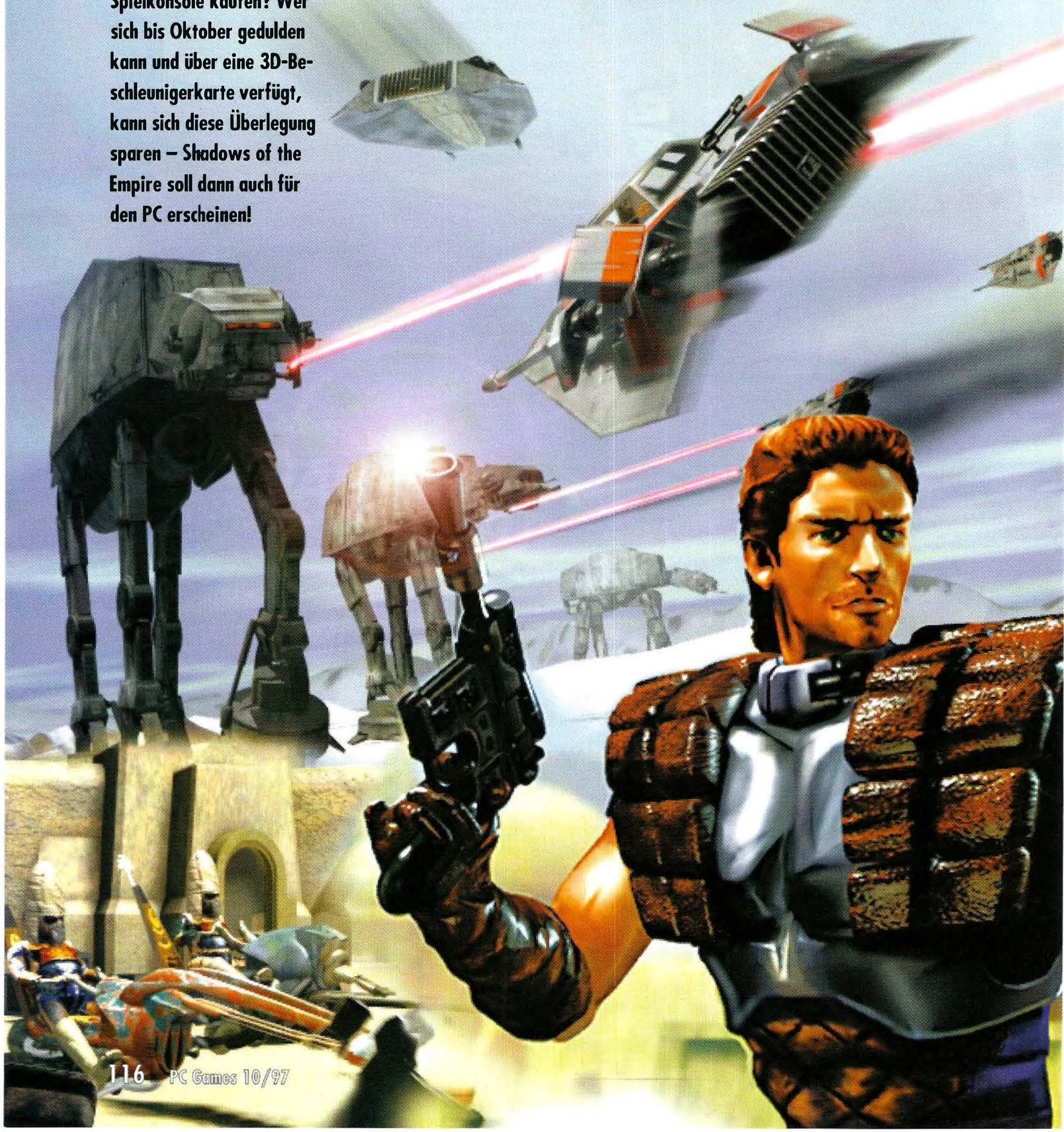


Der Flammenwerfer läßt sich gut einsetzen, um den Rückzug zu decken.

Shadows of the Empire

Imperiale Schatten

Seit ein paar Wochen sehen sich zahlreiche Star Wars-Fans einem Gewissenskonflikt ausgesetzt. Das 3D-Actionspiel Shadows of the Empire war nur für das Nintendo 64 erhältlich, aber deshalb eine neue Spielkonsole kaufen? Wer sich bis Oktober gedulden kann und über eine 3D-Beschleunigerkarte verfügt, kann sich diese Überlegung sparen – Shadows of the Empire soll dann auch für den PC erscheinen!





Achtung! Hier handelt es sich nicht um eine Zwischensequenz, sondern um eine Szene aus dem Spiel – eine 3D-Beschleunigerkarte vorausgesetzt.

Das Schlepptau fängt einen monströsen AT-AT ein, und der Blechkoloß kracht wie im Kino in sich zusammen. Spätestens hier ist auch der letzte Zweifler optisch eingewickelt – was da auf dem Bildschirm abgeht, ist filmreif. Das fulminante Grafikfeuerwerk mit rund 4000 Polygonen gleichzeitig auf dem Schirm dürfte sich in kurzer Zeit zu einem echten Kaufargument für 3D-Beschleunigerkarten entwickeln. Denn wenn keine solche im Innern Ihres Rechners schlummert, spricht der Computer ein dunkles Machtwort, und der Bildschirm bleibt so finster wie Darth Vaders Mantel.

Wer jedoch entsprechend ausgestattet ist, darf sich auf ein Spektakel freuen, das die Nintendo-Version noch übertrifft – schon die war nicht von schlechten Eltern und trotz einer Startauflage von rund 400.000 Exemplaren weltweit innerhalb einer Woche erstmal ausverkauft. Die PC-Version soll nun zeigen, was dank Direct3D möglich ist. Eine höhere Grafikauflösung, verbesserte Gegnerintelligenz, ein aufwendigerer Soundtrack mit Red Book-Audio, knackigere Soundeffekte, Sprachsamples, Force-Feedback-Unterstützung und vorberechnete 3D-Cut-Scenes, die die Handlung vorantreiben, sind in knappen Worten die Veränderungen gegenüber der Originalversion.

Damit der Kino-Klassiker auf dem PC möglichst originalge-



Dash Rendar vor dem Millenium Falcon. Diese Szenen werden wie bei Tomb Raider und MDK aus der Third-Person-Perspektive gespielt.

Fragestunde

Shadows-Projektleiter Mark Haigh-Hutchinson ist ein alter Computerhase, dessen programmiererisches Vorstrafenregister von über 30 Projekten von Paperboy und Highway Encounter auf dem Schneider CPC bis hin zum Indiana Jones-Actiongame auf dem PC reicht. Einschlägige Erfahrung mit Star Wars sammelte er durch Codeoptimierungen bei Rebel Assault. Kein Wunder also, daß er auch bei Shadows nicht vom Coden lassen konnte. Wir haben ihn von seinem Rechner weggezerrt, um ihm ein paar Fragen zu stellen.

Wie fühlt man sich, wenn man an der Computerumsetzung einer solchen Kult-Serie wie Star Wars arbeitet?

Großartig natürlich. Jon Knoles, Chefgrafiker von Shadows, hat einmal gesagt: „Vor zwanzig Jahren haben wir mit Star Wars-Sachen gespielt, heute machen wir sie selbst".

Und wie oft hast Du die Filme gesehen?

So oft, daß ich mich nicht mehr genau erinnern kann (grinst). Aber ich kann mich noch daran erinnern, wie ich damals, 1977, den ersten Star Wars-Film gesehen habe – er hat mich schwer beeindruckt. Für LucasArts zu arbeiten ist also wie ein Traum, der in Erfüllung geht. Ich sehe es eigentlich gar nicht als „Arbeit" an.

Shadows erzählt eine Geschichte, die über die ursprüngliche Trilogie hinausreicht und zeitlich zwischen „Das Imperium schlägt zurück" und „Rückkehr der Jedi-Ritter" angesiedelt ist. Erzähl uns ein bißchen mehr über diese Episode...

Shadows ist ein Teil eines größeren Projekts von Lucasfilm, dazu gehören auch ein Roman, Comics, ein neuer Soundtrack und Spielzeug. Uns wurde natürlich vieles, auch die



Story, frühzeitig zur Verfügung gestellt. Wir haben Dash Rendar als Hauptperson genommen, weil wir mit ihm mehr Freiheit fürs Design hatten als mit den anderen. Als wir dies entschieden hatten, wußten wir allerdings noch nicht, daß er am Ende des Buches stirbt. Wie wir das im Spiel hingebogen haben, erzähl' ich Dir aber noch nicht – Du mußt es also schon selbst bis zum Ende durchspielen.

Manche Umsetzungen von Konsolenspielen auf den PC sind bei den Freaks durchgefallen. Hast Du Angst, daß das Shadows auch passieren könnte?

Wir wollten mit der enormen Abwechslung in Shadows eine viel breitere Zielgruppe ansprechen, als dies normale PC-Spiele tun. Den PC-Freaks wird es also hoffentlich auch gefallen ...

War die Umsetzung auf den PC schwierig?

Nach einer Woche stand das Gröbste! Nur mit DirectX und den vielen verschiedenen Hardware-Konfigurationen haben wir ein wenig kämpfen müssen.

X-Wing vs. TIE-Fighter machte den Anfang, dann erschien Yoda Stories, und nun kommen innerhalb kurzer Zeit Jedi Knight, Rebellion und Shadows. Scheint ein teures Jahr für Star Wars-Fans zu werden ...

Mir gefällt die Vorstellung, daß die Leute alle unsere Spiele kaufen – Monkey Island 3 ist übrigens auch noch ein heißer Tip (grinst).

Habt Ihr mit den anderen Star Wars-Teams zusammengearbeitet?

Klar – vor allem mit der Jedi Knight-Crew. Wir haben auch deren Techniken für die PC-Umsetzung von Shadows benutzt.

Gab's irgendetwas, was Ihr in Shadows gerne gemacht hättet, aber nicht konntet – weil es technisch nicht möglich war oder weil die Zeit nicht gereicht hat?

Ein paar Ideen, die wir hatten, mußten wir weglassen, damit das Spiel irgendwann mal fertig wird – Flugszenen durch Canyons zum Beispiel.

Vielen Dank für das Gespräch.



Shadows of the Empire bietet sehr viel Abwechslung im Gameplay. Neben Ballersequenzen aus der Ich-Perspektive können Sie auch durchs All fegen.







Einige Locations, wie beispielsweise die Imperiale Hauptstadt, waren noch nie in einem Film zu sehen. Ein echtes Schmankerl für Star Wars-Fans.

treu nachempfunden werden konnte, wurden Lucas-interne Beziehungen mobilisiert. Industrial Light and Magic, die Special Effects-Experten, stellten Originalmodelle zur Verfügung, die für die Star Wars-Special-Edition verwendet wurden – diese dienten als Vorlage und wurden für die interaktive Version lediglich etwas vereinfacht. Auch bei den Texturen hielt man sich an die Filmvorlage. Mehr Freiheit blieb den Designern allerdings bei einigen Locations, die in Shadows of the Empire zum ersten Mal zu sehen sind. Interessante Randbemerkung: Die Outrider, das Schiff von Protagonist Dash, hat den Sprung vom Videospiel auf die Leinwand geschafft, und in der Special Edition ist kurz zu sehen, wie sie über Mos Eisley fliegt, während Luke und Ben die Stadt betreten.

Crash Boom Bang

Das Spiel selbst ist in zehn große Levels aufgeteilt, die sich spielerisch und grafisch extrem voneinander unterscheiden. Die Geschichte beginnt auf Hoth, wo es auf der Planetenoberfläche heiß hergeht. Spätere Levels führen durch Gänge, die optisch ein wenig an die bekannten First-Person-Ballerspiele erinnern, spielerisch aber eher mit MDK auf einer leichter verdaulichen Ebene liegen. Eine schnelle Reaktion ist unerläßlich, will man den Protagonisten nicht dem Pixeltod überantworten. Ganz Konsolen-like sind in allen Levels Challenge Points versteckt – nicht nötig zum Weiterkommen, aber ein Segen für das Punktekonto und eine Art digitales Schulterklopfen für findige oder wagemutige Spieler. Weitere Motivationsschübe sollen natürlich durch die unterschiedlichen Waffen und Fahrzeuge kommen: Mit Jetpack oder per pedes, auf Snowspeedern oder mit der Outrider bewegt sich Dash vorwärts, während er mit Blastern, zielsuchenden Raketen, Impuls-Kanonen, Betäubungswaffen und einem Disruptor AT-ATs, Sturmtrupplern, TIE Fightern, Sternenzerstörern, Speeder Bikes, IG Dronen und Boba Fett gehörig zusetzt. Alles, was es bisher zu sehen gibt, sprüht geradezu vor Star Wars-Flair. Und so scheint die Hoffnung berechtigt, daß Shadows of the Empire dahin vorstößt, wo noch kein Spiel gewesen ist, und die Atmosphäre der erfolgreichsten Science Fiction-Trilogie aller Zeiten besser einfängt als alle anderen Games. Ob die Macht mit den Programmierern war und das fertige Spiel auch vom Gameplay her hält, was das bisherige Material verspricht, werden wir Ihnen bald sagen können.

Andreas Lober ■

Replay

Kalifornien in den 80er Jahren. Beinahe hätte LucasArts, geborene Lucasfilm Games und legitime Tochter des Kinogiganten, bereits im Kindbett ihr Leben ausgehaucht: Durch eine undichte Stelle war das erste Spiel der Firma, Rescue on Fractalus, in die Hände von Raubkopierern gefallen, ehe es veröffentlicht wurde. Großes Wehklagen wegen der wirtschaftlichen Einbuße war die Folge.
Kalifornien, Juli 1997. Mittlerweile ins Teenie-Alter gekommen, sorgte LucasArts aufgrund einer undichten Stelle wieder für Furore. Diesmal bestand jedoch keine Lebensgefahr, es handelte sich um einen eher verkaufsfördernden Flirt mit Spielern aller Welt. Ganz unerwartet kam sie, die Shadows of the Empire-Demo für den PC, und zwar in aller Öffentlichkeit auf der Web-Seite von LucasArts. Doch die Freude über diesen Höhepunkt im Netz war schnell wieder vorbei: Die Version mit drei spielbaren Levels wurde entfernt, sie war nie fürs große Publikum gedacht gewesen, ihr Auftritt wohl eher eine Panne. Denn, so wird hinter vorgehaltener Hand im Netz gemunkelt, sie soll mit der Stingray als OEM-Version verkupppelt werden. Ganz unerwartet kam dann nochmals eine Demo, aber nicht mehr ganz so heftig – nämlich nur mit einem einzelnen Level. Egal, ob mit einem oder mit drei Levels – beide Versionen basieren auf einer Beta, die in verschiedener Hinsicht noch nicht so ausgereift ist wie das Endprodukt. Deshalb müssen wir weiter auf eine offizielle Freigabe der Demo warten, vielleicht herrscht bis zur nächsten Ausgabe Klarheit.

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	LucasArts
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997

Populous – The Third Coming

Götterdämmerung

„Und durch ein brennendes Tar schickte ER sie in unsere Welt. Wir waren Wilde, durch die Wälder streifend und unbehalfen wie Kinder. In SEINEM Namen lehrte sie uns, eine seßhafte, starke Gemeinschaft zu werden. Die Schamanin lehrte uns, das Halz der Wälder als Behausung und Schutz zu nutzen. Sie wies uns an, die Erze der Erde in scharfe Klingen zu verwandeln, und zeigte uns, wer unsere wirklichen Feinde waren. Ein Valk, ähnlich dem unsrigen, jenseits der graßen Hügel. Aber die Heiden falgten dem Wart einer falschen Gattheit. Viele tapfere Krieger durften ihr Blut SEINER Herrlichkeit weihen. Nachdem auch der letzte Feind bezwungen war, ging sie nach dart zurück, woher sie gekommen war. Man sagt, ER sei der Herrscher über viele weitere Welten – und nach zahlreiche unwissende Völker harren der Erleuchtung durch SEINE treu ergebene Gesandte..."

Aus den Aufzeichnungen eines Priesters



Nicht mehr wieder zu erkennen: Die Welten in Populous 3 haben – zumindest oberflächlich – keine Ähnlichkeit mit dem „Flachland" aus Teil 2.

Wer jemals dem Zauber von Populous erlegen ist, kann sich kaum vorstellen, daß Bullfrog ursprünglich große Schwierigkeiten hatte, überhaupt einen Vertriebspartner für das Spiel zu finden. Die – damals noch kleine – Firma Electronic Arts bewies aber ein gutes Näschen und sicherte sich die Rechte an dem völlig einzigartigen Konzept.

Mehr als drei Millionen Menschen auf der ganzen Welt sind seither in die Rolle eines altertümlichen Gottes geschlüpft, haben ihrem Volk mit göttlicher Gewalt Berge und Täler geebnet, sie zu Rittern ausgebildet, sie vor Feinden beschützt und sich im Gegenzug am süßen Mana ihrer Gebete gelabt. Nach einem sehr erfolgreichen zweiten Teil war lange nichts mehr von Bullfrogs bekanntester Spieleserie zu hören. Im stillen Kämmerlein arbeitete man aber bereits Ende 1995 an einer Fortsetzung, die beide Vorgänger in allen Belangen in den Schatten stellen sollte. Nachdem der englische Hersteller fast zwei Jahre schwieg und das Thema „Populous 3" wie ein militärisches Geheimnis hütete, kommen jetzt konkrete Fakten auf den Tisch. The Third Coming – so der Untertitel des Echtzeit-Strategiespiels – wird wahrscheinlich noch vor Weihnachten in den Ladenregalen auftauchen.

„Never change a winning concept"

...dachte sich Producer und Chefprogrammierer Alan Wright und orientierte sich eng am Spielprinzip der beiden Vorgänger: Wieder springt der Spieler als göttliches Wesen von einer Mini-Welt zur anderen, unterwirft die jeweiligen Bewohner seiner Religion, stärkt und organisiert sie und führt sie anschließend in einen Glaubenskrieg gegen andere Stämme. Während er in Populous 1 und 2 allerdings nie mit seinen Untertanen auf Tuchfühlung ging, sondern ihre Geschicke nur indirekt durch „Wunder" und „ Zeichen" lenkte, schickt er diesmal einen Helfer aus Fleisch und Blut in ihre Mitte. Diese Stellvertreterin, eine Schamanin, die durch ein Feuertor in die noch unentdeckten Welten tritt, findet dort anfangs nur ungläubige Nomaden vor.

Mit den beschränkten Zauberkräften, die der Spieler zu Beginn beherrscht, kann er diese zunächst im Bauen fester Behausungen unterrichten. Je mehr Gläubige unter der Leitung seiner Schamanin arbeiten und beten, desto mehr Mana fließt auf das Konto des Spielers. Mit diesem Startvorrat an göttlichem Kraftstoff ist es dann auch möglich, hohe Signaltürme zu errichten, die immer größere Scharen von missionierten Nomaden anlocken,

Katastrophal



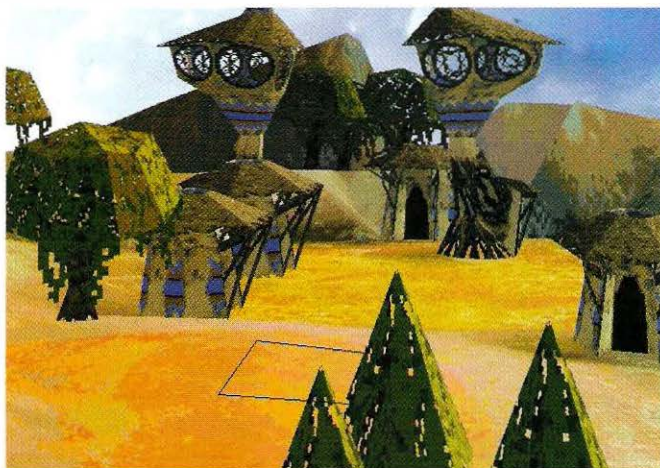
Ein beschauliches Dörfchen am Rande der Berge. In dem geschäftigen Treiben ahnt noch keiner, was hier eine Minute später geschehen wird.



Plötzlich zerreißt ein Donnerschlag die abendliche Romantik. Im Widerschein von drei gleißenden Lichtsäulen zerbersten Häuser – die Erde bebt.



Zwischen den Trümmern und Toten schiebt sich mit dumpfem Grollen ein Vulkan aus dem Erdboden. Eine einigermaßen unübliche Kriegserklärung...



Interessante Bilder ergeben sich durch die Zoom-Funktion, die beliebige Ansichten von der Globalen Perspektive bis zur Nahansicht erlaubt.



Der Untergrund variiert je nach Jahreszeit und Planetentyp.

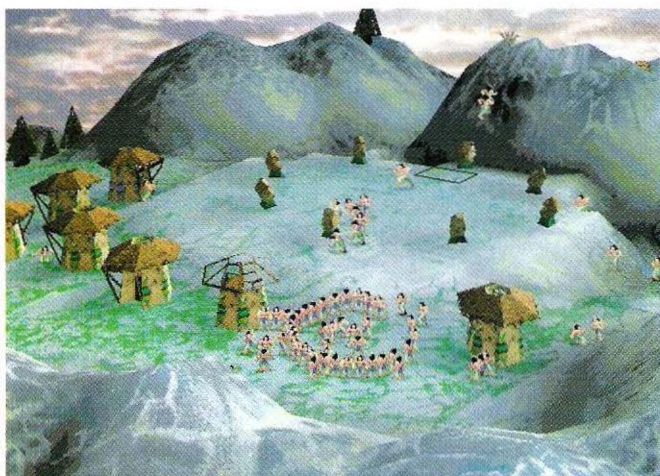


Die Schamanin ist mit ihren Kräften die wichtigste Figur im Spiel.

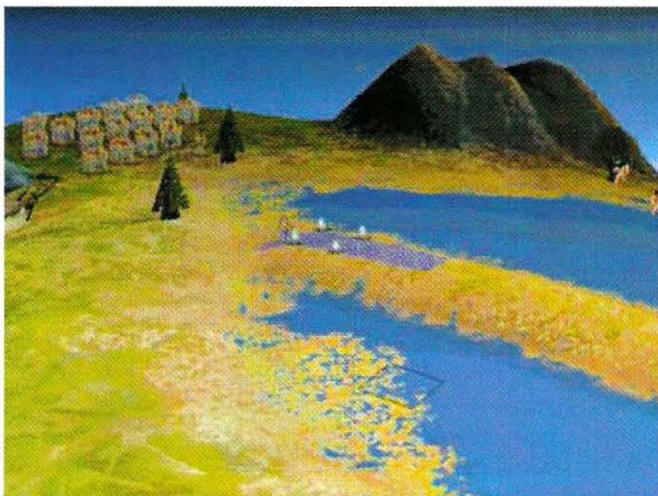
welche seine Anhängerschaft laufend weiter verstärken. Da der Spieler nicht die einzige Gottheit auf dem Planeten ist und ein Level nur dann gewonnen ist, wenn die konkurrierende Gottheit ohne einen einzigen Anhänger dasteht, muß schon frühzeitig an die bevorstehenden Auseinandersetzungen gedacht werden: In sogenannten Arenen lassen sich die Gläubigen zu Kriegern und Superkriegern ausbilden, die es leicht mit einer Überzahl feindlicher „Tribesmen" aufnehmen können. Ein Tempel ermöglicht auf der anderen Seite das Heranbilden einer Priester-Kaste, welche die eigene Moral stärken und die der Feinde schwächen kann – unter Umständen sogar so weit, daß diese ihre Waffen für eine Weile einfach niederlegen. Je erfolgreicher man sich von Welt zu Welt (von Level zu Level) vorarbeitet, um so stärkere Einheiten und Gebäude können geschaffen werden: Die Palette reicht von Spionen über Flugapparate und Schiffe bis hin zu den „Engeln des Todes" – magische Kreaturen, die in ihrer Vernichtungskraft einer ganzen Armee nahekommen.

Der Glaube kann Berge versetzen

Populous wäre freilich nicht Populous, wenn Gebäude und Gefolgsleute die einzigen Werkzeuge des Spielers wären: Ein stattliches Repertoire aus 16 göttlichen Kräften wartet darauf, allmählich vom Spieler – besser: von seiner Schamanin – erlernt und benutzt zu werden. Obwohl der Einsatz dieser Wunder riesige Mengen von Mono verschlingt, lohnt sich ihre Anwendung sowohl im Kampf als auch bei der Erschließung neuer Lebensräume: Es können beispielsweise ganze Berge abgetragen oder Wasser in nutzbares Land umgewandelt werden. Optisch spektakulärer sind freilich die kriegerischen Zaubersprüche der Schamanin. Von biblischen Plagen, wie Insektenschwärme und Seuchen, über Erdbeben und göttliche Blitze bis hin zu Feuerregen und Vulkanausbrüchen hat die Powerfrau einiges auf Lager. Da der Spieler ohne seine Handlangerin völlig hilflos ist, muß er stets um ihren Schutz bemüht sein – Bullfrog empfiehlt sogar, ihr immer eine Einheit der besten Krieger als Leibwache zur Seite zu stellen. Fällt sie trotzdem einem gegnerischen Angriff zum Opfer, so ist auch das Spiel verloren. Unglücklicherweise läßt es sich gar nicht vermeiden, die Shamanin gelegentlich in brenzlige Situationen zu bringen. Da die Wunder neuerdings nur eine begrenzte Reichweite haben, muß die Dame bei vielen Angriffen an vorderster Front marschieren. Auf das Gameplay hat das allerdings auch positive Auswirkungen: Wenn die Feinde zahlenmäßig überlegen sind, kann ein geschickt geplanter Angriff auf die gegnerische Schamanin



Vorbildlich: Wer seine Gläubigen gut führt, bekommt rituelle Freudentänze zu sehen. Ein gut gelauntes Volk erhöht die Chancen auf den Sieg.


Um bei Populous 3 das Meer zu teilen, muß man nicht Moses heißen: Wer diesen Zauberspruch beherrscht, kann Mana in Landmasse umwandeln.


Mit Hilfe von Signaltürmen werden immer neue Nomaden herangelockt. Je mehr Anhänger der Spieler hat, umso schneller wächst sein Mono-Vorrat.

das Ruder eventuell noch herumreißen. Alles in allem wird Populous 3 ein schönes Stück strategischer werden als seine Vorgänger. Wer sich intensiv mit den unterschiedlichen Angriffstaktiken beschäftigt (Einkesseln, Flankenangriff, Hinterhalt usw.), wird im „konventionellen" Kampf mehr Schaden anrichten und somit mehr Mono für den Ernstfall ansparen.

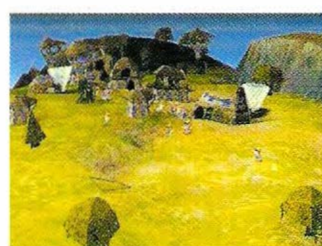
Neues intuitives Mausinterface

Wirklich gravierend werden die Verbesserungen, wenn die Sprache auf Benutzerinterface und Grafik kommt. Unterschiedliche Angriffstaktiken würden natürlich keinen Sinn machen, wenn sich Soldaten, Priester und Spione, wie einst in Populous 2, nur „indirekt" befehligen ließen. Das alte System wurde also komplett über den Haufen geworfen und mußte einem Interface weichen, das dem anderer Echtzeit-Strategiespiele ähnelt: Mit dem Mauszeiger lassen sich nun alle Einheiten direkt aktivieren und über einfache Klicks quer über die Landkarte schicken. Von „Landkarte" kann dabei eigentlich keine Rede sein: Jede einzelne Welt, die man besucht, präsentiert sich als kugelrunder Mini-Globus, der zu jeder Zeit in beliebige Richtungen gedreht werden kann. Da der Spieler von der Weltraumansicht stufenlos zu jedem Punkt der Kugeloberfläche zoomen kann, ist auch eine zusätzliche Übersichtskarte oder Radarkarte überflüssig. Egal, welche Perspektive man wählt – man behält stets die Kontrolle über jede einzelne Einheit. Wer die „Curved Horizon View" (Perspektivisch korrekte Darstellung einer Planetenoberfläche; siehe Screenshots) einmal in Aktion bewundert konnte, wird der platten Terraindarstellung von C&C sicher keine Träne nachweinen. Und falls doch: Die flache Vogelperspektive wird optional angeboten. Die Geschwindigkeit, mit der Bullfrogs neue 3D-Engine die Schnee-, Wüsten- und Graslandschaften inklusive Berge, Bäume und Gebäude aufbaut, versetzte uns schon bei der E3-Präsentation vor einigen Wochen in helles Erstaunen. Leider läßt sich aus jetziger Sicht noch nicht sagen, welcher Grafikmodus für welche Maschine der richtige ist. Fest steht aber, daß von 320 x 200 bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten mindestens vier unterschiedliche Auflösungsstufen angeboten werden. Neben einer sehr leistungsfähigen KI, an der momentan noch eifrig gewerkelt wird, sind verschiedene Multiplayer-Modi für Netzwerk und Modem geplant.

Thomas Borovskis ■


Neu: Bauwerke können auch auf Hügeln errichtet werden.


Der Planet in der niedrigsten Zoomstufe: frei um 360° drehbar.


Zwei verheerende Wirbelstürme wehen durch das Dorf des Gegners.

Berg und Prophet


Flurbereinigung auf Bullfrog-Art: Der Spieler lenkt seine Schamanin in die Nähe eines Hügels.


Der Blitz aus ihren Fingerspitzen verwandelt sich in einen Wirbelsturm aus kleinen Flammen.


Zurück bleibt ein Stück begradigte Landfläche, auf dem einige neue Häuser Platz finden.

RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bullfrog

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

Turok

Dschungelkä

Endlich kann der PC beweisen, daß er der Spielekonsole Nintendo 64 mindestens ebenbürtig ist: Die Umsetzung von Turok sieht nicht nur dank 3D-Kartensupport besser als das Original aus, sondern soll auch spielerisch das 3D-Genre neu beleben.



Im verlorenen Land gibt's Ärger: Der Erzschurke Campaigner will sich mit der seit langem verschollenen Superwaffe Chronoscepter gleich zum Herrscher der ganzen Galaxis aufschwingen. Wie gut, daß es den Barbaren Turok gibt, dessen Hobby das Reisen durch die Zeit ist. Er muß den Bösen aufhalten, der so etwas natürlich ahnte und daher das einst friedliche Land mit Horden von übel gesinnten Droiden und bio-mechanischen Saurier-Imitaten überschwemmte. Die Ausgangslage ist klar: Turok muß sich durch acht Levels kämpfen und dann den Campaigner vernichten. Das gelingt ihm nur, indem er die Einzelteile der Superwaffe zusammenbaut und diese gegen den Megaschuft einsetzt. Turok wird derzeit vom Programmierteam Sculptured für den PC umgesetzt, nachdem es auf dem Nintendo 64 ein großer Erfolg war. Natürlich ist das stark auf optische Effekte ausgelegte 3D-Actionspiel nicht so ohne weiteres von einer Spielekonsole auf den PC übertragbar, also haben Sculptured Turok von Beginn an für 3D-Grafikkarten ausgelegt.



Brillante Lichteffekte und imposante Gegner zeichnen Turok aus.



Die Endgegner wie diese Gottesanbeterin sind von erstaunlicher Größe.



Wer nicht ständig in den verwinkelten Levels nach der spärlich verteilten Munition sucht, wird der feindlichen Übermacht nie Herr werden.

Besser als das Original

Wenn Sie keine Beschleunigerkarte wie die Monster 3D oder Apocalypse 3Dx besitzen, kommen Sie erst gar nicht in den Genuß der flüssig animierten 3D-Grafik. Schöne Transparenz-Effekte bei Gewässern und Explosionen erfreuen das Auge, riesige und weich animierte Polygon-Gegner sorgen für Gruselschauer, und das stimmungsvolle Design der Dschungellandschaft läßt schnell die richtige Atmosphäre entstehen. Dank der Auflösung von 640x480 Pixeln übertrifft die Grafik auf dem PC die Nintendo-Vorlage nicht nur rechnerisch um das Vierfache, sondern ist deutlich schärfer und läßt viele Effekte besser zur Geltung kommen. Doch die Grafik allein läßt bei einem Actionspiel noch lange nicht den Spielspaß aufkommen; hier verläßt sich Sculptured auf das originale Level-Design von Turok.

Bock auf Schock

Bevor Sie sich ans richtige Spiel wagen, absolvieren Sie am be-

mpfer

sten ein kurzes Training, das Sie mit den Bewegungsmöglichkeiten von Turok vertraut macht. Der reiselustige Barbar kann an Lianen klettern, durch Flüsse schwimmen und über Abgründe springen, immer der Gefahr ausgesetzt, von Gegnern attackiert zu werden. Diese stehen im Gegensatz zu üblichen 3D-Actionspielen nicht an festen Positionen im Level herum, sondern tauchen entweder kurz vor dem Spieler aus der Nebelwand auf oder materialisieren sich spontan aus einem Lichtblitz. Das sorgt zum einen für Schockeffekte, verhindert andererseits aber ein überlegtes Vorgehen. Die ständigen Attacken wehrt Turok mit seinem umfangreichen Waffenarsenal ab: Die reicht Palette vom eher altmodischen Pfeil und Bogen bis hin zu futuristischen Teilchenbeschleunigern und Plasmakanonen. Jede der 14 Waffen besitzt eigene, sehenswerte Lichteffekte, die nur mit Hilfe von 3D-Karten derart eindrucksvoll aussehen können. Außerdem ist nicht jeder Ballermann gegen jedes Monster gleich wirksam; wer die Waffen gut wählt, hat mehr vom Leben.

Wer suchet, der findet

In den Levels sind neben zahlreichen Gegnern auch Chronoscepter-Teile und diverse Schlüssel meist gut versteckt. Während Sie sich also über wackelige Hängebrücken tasten oder in den Gipfeln hoher Bäume herumklettern, müssen Sie stets Ausschau nach den wichtigen Utensilien halten. An manchen Stellen wird Turok fast schon ein Jump&Run, wenn Sie beispielsweise über mehrere Felsvorsprünge zu einem der Objekte hüpfen müssen. Erst wenn Sie alle Schlüssel gefunden haben, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Turok ist somit kein gewöhnliches 3D-Actionspiel, sondern eine clevere Mischung aus den bekannten Action-Zutaten, brillanten Spezialeffekten und einer Prise Jump&Run. Spätestens im Dezember soll Turok in den Läden stehen – das hat sich das Sculptured-Team zumindest fest vorgenommen.

Florian Stangl ■



Auf dem transparenten Wasser prallen die Schüsse realistisch ab.


Auch Ihre Kontrahenten besitzen ein eindrucksvolles Waffenarsenal.


Dieser Gegner nutzt die riesigen Tiere als willkommene Unterstützung.



Barbar Turok muß sich auch in finsteren Gewölben mit üblen Gegnern herumschlagen. Das teils futuristische Waffenarsenal beschert ihm aber gute Chancen im Kampf gegen die Schergen des Campaigner.

RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	Acclaim
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Was zu Beginn noch wie ein Gimmick aussah, scheint sich zum Trend zu entwickeln: Populäre Titel werden auch für andere Genres entwickelt. Blizzard machte den Anfang mit den Warcraft Adventures, Sierras achte Fortsetzung von Kings Quest wird ein 3D-Actionspiel, und auch Bethesda dehnt sein Universum rund um die Elder Scrolls nun aus – und das gleich zweimal. Momentan arbeitet man an dem Adventure Redguard und dem Rollenspiel Battlespire.



Redguard beeindruckt durch atmosphärisch dichte Locations, die grafisch gelungen umgesetzt wurden.

Redguard: The Elder Scrolls Adventure

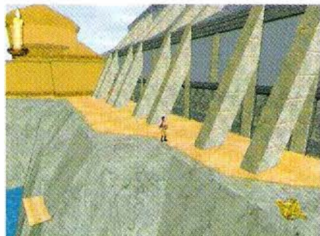
Rote Bedrohung



Auf den ersten Blick sieht dieser Palast gar nicht mal so imposant aus.



Aus der Vogelpersepektive läßt sich dann schon eher erahnen...

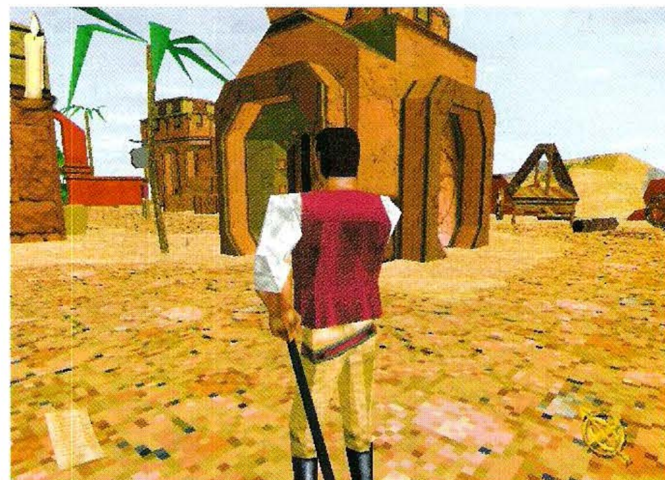


...wie groß das Ding wirklich ist. Gut, wo ist jetzt der Eingang?

Die immer lauter werdende Kritik am offensichtlichen Phantasiemangel hinsichtlich der Handlung in Computerspielen scheint zumindest nach außen hin Wirkung zu zeigen. Kaum eine Spielefirma versäumt es heuer, auf die zahlreichen Nuancen und cleveren Storyelemente ihrer Neuveröffentlichungen hinzuweisen. Zumindest im Bereich Rollenspiel können die Entwickler bei Bethesda stolz auf die Komplexität ihrer Titel sein. Ob das allerdings auch für Action-orientierte Titel zutreffen wird, ist fraglich.

Family first

Tiber Septim, der allseits unbeliebte Imperator von Tamriel, will Alleinherrscher werden. Nur eine Provinz leistet – den unbeugsamen Galliern gleich – erbitterten Widerstand. Diese Provinz ist Hammerfell, der Sitz der Redguards, eine Rasse dunkelhäutiger, königstreuer Krieger. Ausgerechnet in dieser kritischen Phase segnet Thassad II., der König von Redguard, das Zeitliche und hinterläßt Hammerfell im Bürgerkrieg zwischen den autonomen Crowns und den Forebears, den Anhängern von Tiber Septim. Die Crowns werden schließlich geschlagen, und die oppressive Herrschaft der Imperialisten kann beginnen. In diesen ganzen Kuddelmuddel stolpert Cyrus, Redguard-Söldner und Ex-Pirat auf der Suche nach seiner Schwester Isara. Seine Ermittlungen führen ihn geradewegs in die Inselstadt Stros M'Kai,



Der Marktplatz von Stros M'Kai – hier ist noch nicht besonders viel los.

das Zentrum der Anti-Tiber-Bewegung. Cyrus versucht, die Grausamkeiten, die sich dort abspielen, zu übersehen, und konzentriert sich voll und ganz auf die Suche nach Isara. Doch deren plötzliches Verschwinden war kein Zufall. Ehe er sich versieht, findet er sich in ein Netz von Intrigen und politischen Unruhen verstrickt.

Nahtlose Übergänge

Redguard wird aus der Sicht der dritten Person präsentiert und verfügt über ein beeindruckendes Kamerasystem, das interaktives Gameplay und Cut-Szenen flüssig kombiniert. Sollte Ihnen beispielsweise während eines Schwertkampfes ein besonders gelungenes Manöver glücken, schwingt die Kamera um die Kampfszene herum und zeigt die Folgeaktion aus einer isometrischen Perspektive. Die Illusion bleibt erhalten, da Zwischensequenzen und Spielablauf optisch nicht voneinander zu unterscheiden sind. Außer der Stadt Stros M'Kai mit ca. 25 detaillierten Gebäuden gibt es noch weitere interessante Umgebungen wie Katakomben, Höhlen, Ruinen oder den Palast eines Zauberers zu erforschen. Alle Objekte sind natürlich dreidimensional gerendert. Die Detailverliebtheit des Designteams kommt besonders bei den kleinen atmosphärischen Einlagen zum Vorschein. Flaggen wehen im Wind, Vögel bevölkern den Himmel, und Glocken läuten im Hintergrund.



Redguard spielt mit verschiedenen Kamerawinkeln und -positionen.



Szene aus Battlespire. Im Gegensatz zu Redguard wird Battlespire aus der Sicht der ersten Person gespielt.

Schwerpunkt: Action

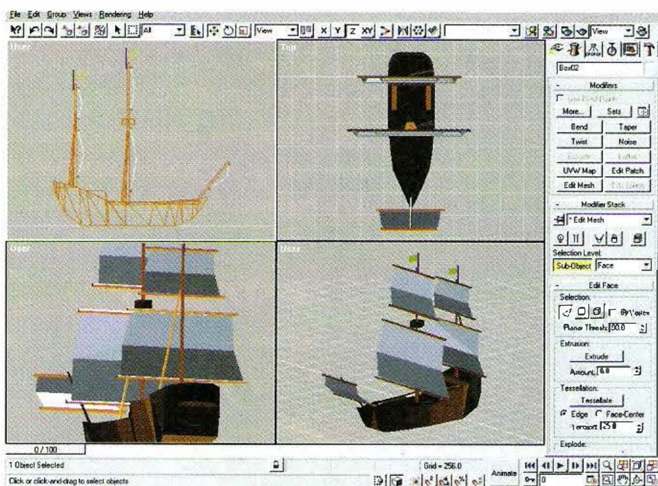
Der Abenteueraspekt von Redguard erstreckt sich in erster Linie auf die Kommunikation mit anderen Charakteren. Da alle Personen in Echtzeit gerendert werden, können höchstens bis zu fünf Charaktere gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden. Daher geht es in Stros M'Kais Innenstadt eher betulich zu, andererseits sind die Bewohner keine aufgeklebten zweidimensionalen Pappkameraden, deren Hauptfunktion im Füllen des Hintergrunds besteht.

In erster Linie besteht Redguard jedoch aus Actionelementen in Form von nicht abreißenden Schwertkämpfen und Stunteinlagen. Für ein PC-Spiel wirkt es ein bißchen arg „konsolig", und ein Gamepad wird Sie wesentlich schneller ans Ziel bringen als ein Joystick oder gar eine Maus. 3D-Actionspiele sind jedoch im Moment der Renner schlechthin, und Bethesda Softworks liegt daher mit Redguard voll im Trend. Der optimistische Erscheinungstermin (wir erinnern uns ungern an die zahllosen Verspätungen von Daggerfall) wird mit November angegeben.

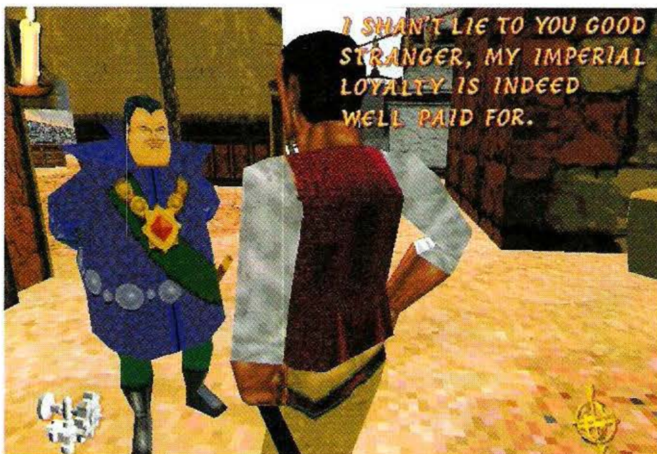
Markus Krichel ■

Battlespire

Battlespire orientiert sich in vielen Punkten an den großen Vorbildern Arena und Daggerfall. Auch hier werden Charakterwerte und -eigenschaften vorher festgelegt. Der Spieler macht sich seine Fähigkeiten als Kämpfer und Zauberer in seinem Job als imperialer Bodyguard zunutze. Ebenso wie Redguard wurde auch Battlespire mit der hauseigenen 3D-Engine „Xngine" entwickelt. Dennoch sind die visuellen Unterschiede größer, als man annehmen würde, ein Attest für die Flexibilität dieses Entwicklungs-Tools. Battlespire wird aus der Sicht der ersten Person gespielt, und die durch das Wegfallen des Charaktermodells gewonnenen Ressourcen erlauben hochwertigere Hintergründe. Auch Battlespire soll im November erscheinen.



Alle Objekte in Redguard wurden mit 3D-Studio-Max gerendert. Hier sehen Sie die aufwendige Konstruktion eines Segelschiffs.



Ehrlich ist er ja, der Statthalter des Imperators. Textanzeige ist optional, alle Dialoge werden normalerweise gesprochen.



Das riesige Schloß des Zauberers ist nur eines von insgesamt 25 Gebäuden, die es im gesamten Spiel zu erforschen gilt.

Starfleet Academy

Multiple Choice

Als Softwarehersteller muß man manchmal Geduld beweisen. Auch wenn die Spielergemeinde, die Händler und die Aktionäre auf die Veröffentlichung eines Titels drängen, zahlen sich Terminverschiebungen in den meisten Fällen aus. So geschehen bei Dungeon Keeper, das mit knapp einem Jahr Verspätung auf den Markt kam, aber schließlich mit sensationellen Wertungen überschüttet wurde. Einen ähnlichen Weg könnte Starfleet Academy gehen, das eigentlich schon Weihnachten 1996 erscheinen sollte.



Aufgrund des wachsenden Termindrucks übernahm in den vergangenen Monaten Rusty Buchert, der schon Descent 2, Dungeon Master und Judgment Rites produzierte, die Leitung des Starfleet Academy-Teams. Schlaflose Nächte und arbeitsreiche Tage brachten die Programmierung stetig vorwärts, und im September soll Interplays ehrgeizigstes Projekt nun endlich in den Händler-Regalen zu finden sein.

Die Hintergrundgeschichte sollte mittlerweile bekannt sein: Sie schlüpfen in die Rolle von David Forester, einem Kadetten der Akademie der Sternenflotte. Nachdem sein Vater bei einem tragischen Zwischenfall mit einem klingonischen Bird of Prey ums Leben kam, konzentrierte sich David auf sein Studium – und qualifizierte sich schon nach zwei Jahren für die weiterführende Schule. Im Simulator muß sich Forester nun durch 29 Missionen kämpfen, die nicht nur schnelle Entscheidungen bei Kampfhandlungen, sondern auch diplomatisches Geschick erfordern.

Führungsqualitäten

Als angehender Offizier müssen Sie Ihre Führungsqualitäten aber nicht nur an Bord eines Raumschiffs, sondern natürlich auch auf dem Campus unter Beweis stellen. Bei Gesprächen in ungezwungener Atmosphäre, zum Beispiel in der Mensa, erfahren Sie mehr über die Menschen, die in den Uniformen stecken. Sie bekommen Wind von Intrigen und sozialen Problemen und müssen versuchen, einzelne Kommilitonen wieder auf die richtige Bahn zu bringen oder neu zu motivieren. Die Dialoge laufen prinzipiell über „Multiple-choice" ab, d. h. Sie bekommen zwei bis fünf Antworten zur Auswahl, auf die Ihr Gegenüber entsprechend reagieren wird.

Vor allem, wenn Sie sich mit Mitgliedern Ihrer Crew unterhalten, sollten Sie auf die Wortwahl achten, denn ein falscher Satz zum falschen Zeitpunkt kann die Motivation in den Keller treiben. Noch schlimmer: Setzen Sie sich auf der Brücke wiederholt über einen Ratschlag hinweg, so kann das Selbstvertrauen einen Knacks bekommen – der Kadett fühlt sich seiner Aufgabe nicht mehr gewachsen.

Vor und nach einer Mission können Sie deshalb in Ihrem Quartier die Leistungsfähigkeit jedes einzelnen Kadetten per Compu-



Obwohl Sie ein Raumschiff der Constitution-Class fliegen, macht Ihnen dieser klingonische Kreuzer schwer zu schaffen – der Tarnschild ist hinterhältig.



Auf der Suche nach der Basis der Venturi müssen Sie durch ein ionisches Nebelfeld fliegen – mit einem Schiff der Miranda-Class gar nicht so einfach.

ter abfragen. Dieser Punkt sollte nicht unterschätzt werden, denn gerade bei heiklen Situationen müssen Sie sich auf die Informationen und natürlich auch die Fähigkeiten Ihrer Untergebenen verlassen können.

Diplomatische Entscheidungen

Dann geht es in den Simulator. Zu Beginn einer Mission werden Sie über die vorliegende Situation aufgeklärt. Da Sie als Captain im Auftrag der Sternenflotte handeln, müssen Sie auch den Standpunkt der Föderation vertreten – selbst wenn Sie persönlich einer anderen Auffassung sind. Ab und zu sollten Sie jedoch Mut zum Risiko beweisen und eigene Entscheidungen treffen – das wird von Ihren Vorgesetzten erwartet. Ein Beispiel: Es erreicht Sie ein Notruf von der „Motherlode", die unter Beschuß liegt. Sie fliegen mit Warp in das entsprechende System und führen mit allen Beteiligten eine kurze Konversation. Beide Parteien beschuldigen sich gegenseitig der Piraterie und setzen die Schlacht trotz Ihrer Anwesenheit fort. Es hagelt Phasergeschosse, Photonentorpedos zischen nur knapp an Ihrem Schiff vorbei – und Sie müssen diese verworrene Situation irgendwie entspannen, ohne für eine Seite eindeutig Stellung zu beziehen. Eine schnelle, aber dennoch richtige Entscheidung ist gefragt.
Für fast jede Mission gibt es deshalb mehr als einen Lösungsweg. Da Sie in den meisten Fällen über das schlagkräftigere Schiff verfügen, können Sie natürlich die Muskeln spielen lassen und wirkungsvolle Drohungen aussprechen. Sie können aber auch einen diplomatischen Weg suchen und als Vermittler zwischen den verhärteten Fronten auftreten – eine Lösung, die von der Sternenflotte bevorzugt wird.
Obwohl Starfleet Academy in einzelne Missionen unterteilt ist, besteht zwischen diesen ein direkter Zusammenhang. So dreht sich ab dem dritten Tag im Simulator alles um die Auseinandersetzung mit den Venturi, einem eigentlich friedlichen Volk, das aufgrund eines Mangels an Ressourcen in die Offensive gedrängt wird. Einige Missionen spielen am Rand der neutralen Zone, eingefleischte Fans von Raumschiff Enterprise wissen, daß ein ungenehmigtes Durchfliegen dieses Sektors einen Krieg zwischen den Klingonen und der Föderation auslösen kann. Ein heikles Thema, aber was soll man tun, wenn der Warp-Kern eines gestrandeten Raumschiffs zu explodieren

Missionsaufbau

In diesem Beispiel sehen Sie den Beginn der Auseinandersetzung mit den Venturi. Diese Mission bekommen Sie relativ früh im Spiel, die späteren Einsätze werden noch sehr viel rasanter und vielschichtiger. Die Diplomatie gewinnt im Laufe Ihrer Karriere immer mehr an Bedeutung...



Der Frachter Motherlode steht unter Beschuß. Sie schlichten die Auseinandersetzungen mit ein paar Warnschüssen – die Situation ist erst einmal bereinigt. Ein Funkspruch erreicht Sie, Sie werden in einem anderen Sektor benötigt. Der Kurs wird festgelegt, mit Warp 9.0 erreichen Sie das System in weniger als einer Minute.



Das Raumschiff Leipzig wird von einem unbekannten Flugobjekt angegriffen. Sie versuchen, Kontakt aufzunehmen, aber das unidentifizierte Schiff verläßt den Schauplatz kurzerhand in Richtung Walpole-System. Die Leipzig bedankt sich flüchtig, und Sie nehmen blitzschnell die Verfolgungsjagd auf.



Im Walpole-System werden Ihre Kommunikationsversuche erwidert. Es stellt sich heraus, daß es sich um einen Stoßtrupp der Venturi handelt, die durch den drohenden Untergang ihres Planeten in die Offensive gedrängt werden. Der Commander der Venturi stellt ein Ultimatum: Sie sollen sich in 20 Sekunden ergeben.



Sie stehen vor der Wahl. Der Forderung nachkommen, um einen Krieg zwischen den Venturi und der Föderation zu vermeiden. Oder standhaft bleiben und keine Schwäche zeigen. Mehr als 20 Sekunden sollten Sie über diese Frage jedoch nicht nachgrübeln... Der Venturi wartet auf eine Antwort...

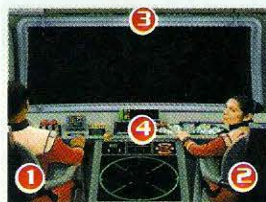
Das Interface

Raumschiffe bestehen bei Starfleet Academy nicht nur aus einem Cockpit, vielmehr werden auf mehreren Ebenen Entscheidungen fällig. Auf den folgenden Bildern sehen Sie die einzelnen Stationen, die Ihnen im Spiel zur Verfügung stehen. Diese Stationen können Sie sowohl über Tastenkürzel als auch über diverse Mausklicks erreichen.

BIBLIOTHEK

Das Repertoire des Computers umfaßt alle bekannten Themen und Gebiete. Wählen Sie ein Gebiet aus, oder geben Sie ein Stichwort ein (1). Falls vorhanden, werden zusätzliche Verknüpfungen angezeigt (2).





DIE BRÜCKE

Mit dem Blick auf den „Schirm" können Sie sich entweder den Waffensystemen (1) oder der Navigation (2) zuwenden. Außerdem können Sie einen Blick in das Logbuch werfen (3) oder in den Vollbildmodus gehen (4).

SCHADENSBERICHT

Hier können Sie festlegen, auf welche Schiffsteile sich die Crew bei der Reparatur konzentrieren soll (1). Darüber hinaus wird hier der Transporter bedient (2), und die Energie kann umverteilt werden (3).



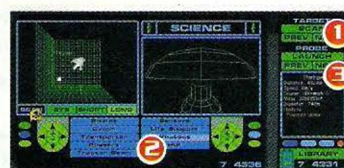


GEFECHTSSTATION

Mit wenigen Mausklicks kann die Energie von den Phasern auf die Photonentorpedos transferiert (1), mit dem Tractorstrahl können Schiffe und Objekte erfaßt (2) und mit „Target" einzelne Systeme eines feindlichen Schiffs unter Beschuß genommen werden (3). Außerdem kann die Intensität des Phasers festgelegt werden (4).

WISSENSCHAFTSSTATION

Sowohl das gesamte System als auch ein bestimmtes Zielobjekt können gescannt werden (1). Auch auf einzelne Systeme eines Objektes wird dabei eingegangen (2). Außerdem können Sie eine Drone abschießen (3).





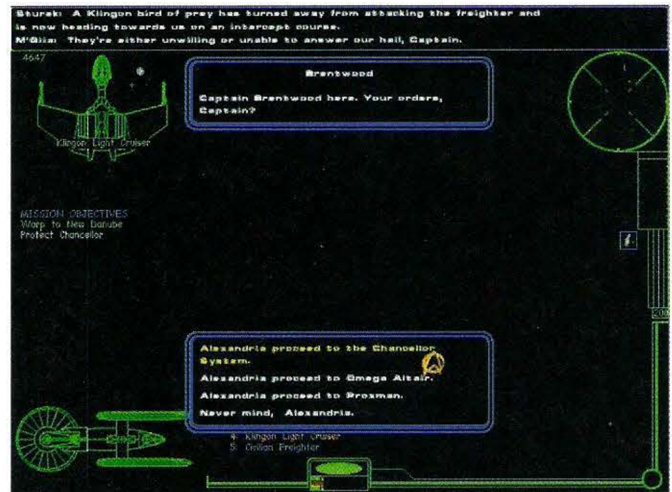
NAVIGATION

Zunächst können Sie entweder die Koordinaten direkt eingeben (1) oder auf der Karte suchen (2). Dazu steht ein Zoom zur Verfügung, und die Karte kann gedreht werden (3). Danach legen Sie den Kurs (4) und die gewünschte Warp-Geschwindigkeit (5) fest.

KOMMUNIKATION

Hier können Sie allen Raumschiffen und Raumschiffbasen in einem System Funksprüche übermitteln (1) und sich noch einmal die Missionsbeschreibung ansehen (2).





Auch während einer Mission müssen Sie Fragen Ihrer Crew oder anderer Raumschiffe beantworten, damit die Manöver einwandfrei funktionieren.

droht? Helfen und damit das Leben von Millionen riskieren? In fast jeder Mission wird man als Spieler vor solche Entscheidungen gestellt, und man kann sich nie sicher sein, wie die anwesenden Prüfer (unter anderem Kirk, Sulu und Chekov) das Vorgehen beurteilen werden.
Eine Mission auf Anhieb zu schaffen, ist fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Um beim zweiten oder dritten Anlauf aber dennoch erfolgreich zu sein, und um den Frustfaktor in Grenzen zu halten, geben die zuständigen Prüfer Hinweise, an welchen Punkten noch gefeilt werden muß. Und wenn man ganz viel Glück hat, drücken sie sogar einmal ein Auge zu, obwohl man noch nicht perfekt gehandelt hat.

Gerissene Gegner

Das Gameplay ist aufgrund der unterschiedlichen Aufgabenstellungen vielfältig. Die Palette reicht hier von Aufklärungs- über Wissenschafts- und Rettungsmissionen bis hin zu militärischen Einsätzen. Obwohl sich Starfleet Academy auf den ersten Blick nicht von Wing Commander und ähnlichen Spielen des Genres zu unterscheiden scheint, ist es doch tiefschürfender und bietet wesentlich mehr Inhalt. Beispielsweise müssen Sie bei Raumschlachten nicht nur den Umgang mit dem Fadenkreuz beherrschen, Sie müssen vielmehr die vorhandenen Energie-Ressourcen vernünftig verwalten, Schwerpunkte für die Reparatur-Mannschaften festlegen und dennoch einen kühlen Kopf behalten, um nicht in eine Falle zu tappen. Ihre Feinde entwickeln nämlich teilweise raffinierte Taktiken. Ein Beispiel: Eine Art intergalaktischer Wegelagerer hat einen gesamten Sektor vermint. Da diese Minen mit Photonentorpedos bestückt sind, ist eine Ergreifung des Gauners in diesem Minenfeld kein einfaches Unterfangen. Man versucht deshalb, ihn



Wie es in den Wald hineinschallt... Sie sollten bei Ihren Antworten auf die Wortwahl achten.



Damit die außerirdischen Rassen möglichst originalgetreu erscheinen, wurde ein Maskenbildner engagiert.



Wenn Sie mit Warp in ein System fliegen, so verstärken schillernde Farbstreifen das Gefühl für die sagenhafte Geschwindigkeit.



Eine schwierige Mission: Zusammen mit drei anderen Schiffen sollen Sie den schweren Kreuzer der Romulaner manövrierunfähig machen.

in einen offenen Schlagabtausch zu verwickeln und langsam aus diesem Sektor herauszulocken. Das gelingt auch bis zu einem gewissen Punkt, allerdings wird man sehr schnell feststellen, daß der Gegner die gleiche Taktik anwendet und man sich Sekunde für Sekunde wieder dem Minenfeld nähert. Außerdem verhalten sich feindliche Raumschiffe fast so wie menschliche Spieler: Stehen sie unter Beschuß, so wird sofort die Flugrichtung geändert – sie warten nicht darauf, einen zweiten Treffer zu kassieren. Noch heimtückischer sind natürlich die Romulaner und Klingonen, denn diese beiden Erzfeinde der Föderation statten ihre Raumschiffe mit Tarnvorrichtungen aus. Sie fliegen also zum Beispiel auf ein manövrierunfähiges Schiff zu und wollen es mit dem Traktor-Strahl zur nächsten Basis schleppen, und plötzlich tauchen drei Birds of Prey aus dem Nichts auf und feuern ein paar Salven auf Sie ab. Ihr Ingenieur meldet: „Schilde auf 50%, Schilde auf 20%, Lebenserhaltungssysteme kritisch." Gerade als Sie sich zur Wehr setzen wollen, sind die Angreifer verschwunden, weder Zielsystem noch Radar können feindliche Schiffe erfassen. Sie beginnen hektisch mit Reparaturarbeiten, als die Klingonen wieder hinter Ihnen auftauchen und Sie unter Beschuß nehmen...

Diese nervenaufreibenden Situationen werden unterstützt von den lautstarken Schadensmeldungen der Crew. Man weiß teilweise nicht, was man zuerst angehen soll. Energie umverteilen? Photonentorpedos abfeuern? Mit Warp aus dem Sektor verschwinden?
Starfleet Academy basiert auf einer kurzen Szene zu Beginn des Kinofilms Star Trek 2: Der Zorn des Kahn. Fans wird es deshalb sicherlich interessieren, daß das gezeigte Kobayashi Maru-Manöver nachgespielt werden kann. Nur ein Kadett war in der Geschichte der Sternenflotte in der Lage, diese verzwickte Situation zu meistern. Sein Name? James T. Kirk! Aber auch der ehrwürdige Captain der Enterprise verwendete damals einen Trick und überlistete den Zentralcomputer des Simulators aus – diese Möglichkeit steht Ihnen natürlich auch zur Verfügung...

Schnelle Reaktion über Tastatur

Gespielt wird prinzipiell über Joystick und Tastatur. Zwar ist es möglich, die einzelnen Stationen über Mausklicks zu erreichen bzw. zu bedienen, jedoch sind die Reaktionszeiten über Tastatur sehr viel kürzer – und in der Hitze des Gefechts spielt das eine große Rolle. Die Belegung der einzelnen Tasten ist sinnvoll, so daß man sie sich innerhalb einer Mission aneignen kann. Es besteht aber natürlich auch die Möglichkeit, Joystick und Tastatur komplett neu und nach eigenen Wünschen zu belegen.
An Multiplayerfähigkeit wurde bei Interplay natürlich auch gedacht. Sowohl über Modem (2 Spieler) als auch im Netzwerk (bis zu 8 Spieler) können Sie gigantische Raumschlachten austragen. Alle im Spiel enthaltenen Schiffe stehen dabei zur freien Verfügung. Sie können also auch einen romulanischen Warbird fliegen und mit der Tarnvorrichtung Ihre Gegner ins Schwitzen bringen. Insgesamt kann auf sechs spezielle Multiplayer-Missionen zurückgegriffen werden.



Sie können natürlich auch aus der Sicht des Captains das Geschehen verfolgen, nur leider läßt sich aus dieser Perspektive kaum zielen und feuern.

Detaillierte Grafik

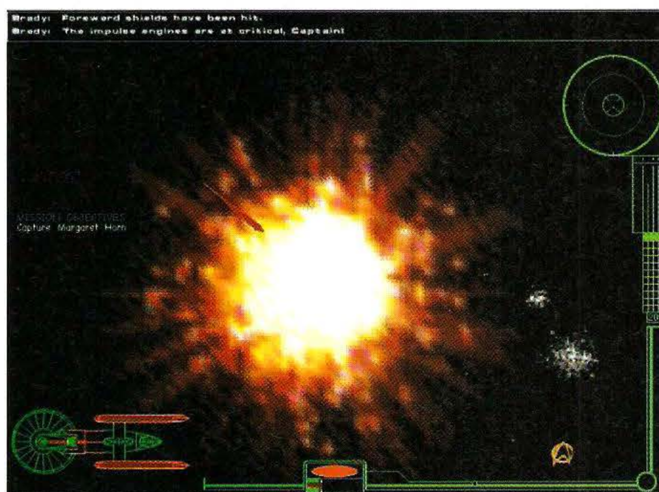
Starfleet Academy kann ausschließlich mit hochauflösender Grafik gespielt werden. Um es seinem Rechner anzupassen, können lediglich ein paar allgemeine Optionen, wie zum Beispiel Lichteffekte, verwendet werden. Wer Starfleet Academy in seiner ganzer Pracht genießen möchte, sollte deshalb schon mit einem Pentium 166 und 32 MB RAM ausgestattet sein. Diese Hardwareanforderungen lassen sich jedoch herunterschrauben, wenn man über eine 3D-Beschleunigerkarte verfügt. Unterstützt wird momentan der Voodoo-Chipsatz (3Dfx), die fertige Version soll jedoch auch tadellos



Im Anflug auf einen Planeten. Ihre Offiziere drehen sich ab und zu nach Ihnen um und warten auf weitere Instruktionen.

mit Direct3D zurechtkommen. Aber auch ohne „Beschleunigung" macht Starfleet Academy einen hervorragenden Eindruck. Richtig begeistern können die Lichteffekte, die beim Einschlag eines Photonentorpedos dargestellt werden. Auch das kurze Aufblitzen des Schutzschildes übertrifft die Erwartungen. Da die Ansicht des Weltraums in fünf Stufen gezoomt werden kann, bleiben dem Spieler die Feinheiten der Flugobjekte auf dem ersten Blick verborgen. Erst wenn man die volle Vergrößerung wählt, läßt sich genau erkennen, mit wieviel Liebe zum Detail die Grafiker bei Interplay gearbeitet haben. Kein Wunder, schließlich muß das Produkt den argwöhnischen Blicken zahlreicher Star Trek-Fans standhalten – ein kleiner Fehler, und Interplay würde seinen guten Ruf riskieren, der mit den Adventures „25th Anniversary" und „Judgment Rites" mühsam aufgebaut wurde.

Außerhalb des Simulators sorgen vor allem die Videosequenzen für sehr viel Atmosphäre. Damit Romulaner, Klingonen und alle anderen Außerirdischen einen möglichst originalgetreuen Eindruck hinterlassen, wurde ein professioneller Maskenbildner engagiert, der schon für Deep Space Nine zum Schminkkoffer gegriffen hat. Darüber hinaus kann die schauspielerische Leistung der Akteure überzeugen, und das gilt nicht nur für William Shatner (James T. Kirk), George Takei (Sulu) und Walter Koenig (Pavel Chekov).



Starfleet Academy verfügt über sehenswerte Effekte, wie beispielsweise diese Bildschirm-füllende Explosion eines Raumschiffs.





Captain James T. Kirk gibt Anweisungen zu einer kniffligen Mission, die Crew lauscht andächtig den Ausführungen der lebenden Legende.

Stimmungsvolle Sprachausgabe

Sehr viel Stimmung wird auch durch die glasklare Sprachausgabe erzeugt, die durch den Einsatz der Technik 3D-Sound deutlich an Volumen gewinnt. Zu Beginn einer Mission fliegt das Raumschiff am Spieler vorbei, und Forester spricht die magischen Worte „Captain's Log" – eine Szene, die bei Fans immer wieder für eine wohlige Gänsehaut sorgt. In Deutschland wird zeitgleich eine englische und eine deutsche Version auf den Markt kommen. Wer sich für das Original entscheidet, sollte sich jedoch bewußt sein, daß in Starfleet Academy komplexe Sachverhalte verstanden werden müssen, um erfolgreich zu sein.

Die Soundeffekte wirken ebenfalls sehr originalgetreu, das gilt für das leichte Zirpen der elektronischen Meßgeräte auf der Brücke, für die Phaser und vor allem für die Photonentorpedos.

Oliver Menne ■

Statement



Hohes Gericht, ich bekenne mich schuldig. Ich kann mit dem Original aus den 60er Jahren einfach mehr anfangen als mit Next Generation, Deep Space Nine und Voyager zusammen. Der Charme der alten Enterprise und die einfallsreichen Geschichten bleiben – meiner Meinung nach – weiterhin unerreicht. Und genauso verhält es sich mit Starfleet Academy. Die originalgetreue Darstellung der verschiedenen Decks, die detaillierte Grafik der verschiedenen Raumschiffe und die herrlich skurrilen Soundeffekte tragen zu einer fabelhaften Umsetzung bei, die sich aber vor allem durch ausgeklügelte Storys auszeichnet. Die Komplexität der einzelnen Missionen machen Starfleet Academy zu mehr als nur „Wing Commander meets Star Trek" und sorgen für schweißtreibende Minuten und Stunden. Mit 29 Missionen, die auf insgesamt vier CD-ROMs verteilt sind, ist für ein paar Tage – wenn nicht gar Wochen – Unterhaltung gesorgt. Lediglich der teilweise recht hohe Schwierigkeitsgrad hätte besser angepaßt werden können, denn ab und zu stellen sich schon Momente der Frustration ein.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1	
SVGA	ModemLink	2	●
DOS	Netzwerk	8	●
WIN 95	Internet	-	●
Cyrix	GeneralMidi	●	●
AMD	Audio	●	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx

RANKING

3D-Action

Grafik	82%
Sound	80%
Handling	80%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch/englisch
Handbuch	deutsch/englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 90,-
Release	September 1997

Wer ist der Mörder von Taylor French?

Mordsspaß

Und es gibt sie doch noch! Trotz aller Hoffnungen, das Genre der Interaktiven Spielfilme sei längst tot, kann uns ARI Games mit einem neuen Spiel dieser Art erfreuen. Knapp 500 Megabyte Video lassen erahnen, welch interaktiver Spielgenuß einen da erwartet.



Trotz der großen Menge an Videos sieht man meist nur Standbilder, die nicht immer in guter Qualität dargestellt werden.

Das Spiel mit dem handlichen Namen hat wie die meisten seiner Verwandten eine ganz brauchbare Grundidee. Als Detektiv gibt man sich den Auftrag, einen Mord zu klären. Dazu besucht man den Tatort, ermittelt und befragt Zeugen, sammelt Beweise und Indizien. Erst wenn man meint, genügend Material gesammelt zu haben, darf man eine Pressekonferenz einberufen und einen Haftbefehl erwirken. All dies wird multimedial aufbereitet. Dazu greifen die Programmierer tief in die Quicktime-Fundgrube: Videoaufnahmen, Standbilder und vor allem eine Sprachausgabe machen deutlich, warum solche Multimedia-Boliden nie Gnade bei den Spielern fanden. Die briefmarkengroßen Videos sind grob aufgelöst sowie alles andere als flüssig und daher geradezu grotesk synchronisiert. Möglicherweise liegt der Grund für die technischen Mängel in der Tatsache, daß das Spiel sowohl auf PCs als auch auf Apple-Rechnern spielbar ist.

Statement



Wieder einmal wurde die Chance vertan, alte Sünden unter den Teppich zu kehren. Creative Multimedia hat gnadenlos jene Fehler begangen, die andere längst vergessen haben: übertriebener Einsatz von Videos, unnötig komplizierte Bedienung und zu wenig Spiel im Spiel. Immerhin läßt sich die Leistung der Schauspieler nicht kritisieren, und die Sprachausgabe ist recht gelungen – auch wenn beides nicht zusammenpassen will.

Familienähnlichkeiten

Ärgerlicher als die übertriebene Flut an Filmchen ist die Spielerführung von Wer ist der Mörder von Taylor French?. Einerseits bedient man große Teile des Spiels über zwei sehr zweckmäßige Icon-Leisten, andererseits sind die wirklich wichtigen Informationen in Ringbüchern und Alben versteckt. Von dort aus Zusammenhänge zu erkennen und Mordtheorien zu basteln, dürfte auch einen Inspector Columbo zu mehrmaligem Nachfragen nötigen. Wer ist der Mörder von Taylor French? reiht sich neben inhaltlich auffallend ähnlichen Spielen wie Golden Gate Killer und Psychic Detective ein. Während diese beiden Spiele jedoch wenigstens von Zeit zu Zeit einen Hinweis gaben, was man denn zu tun habe, läßt ARIs Adventure den Spieler alleine.

Harald Wagner ■



Die Größe der Videos ist, wie auch Framerates von ca. sechs Bildern pro Sekunde, längst nicht mehr zeitgemäß.



Fast alle Informationen liegen in Textform vor. Sogar die Pressekonferenz wird mittels des Notizbuchs geführt.



In der Bildergalerie sind Zeugen und Tatverdächtige zu bewundern. Ein Klick auf ein Bild ruft entsprechende Videoclips ab.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	•	ModemLink	0
DOS	•	Netzwerk	0
WIN 95	•	Internet	0
Cyrix	•	GeneralMidi	
AMD	•	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 4 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	45%
Sound	60%
Handling	55%
Spielspaß	18%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ARI Games
Preis	ca. DM 70,-
Release	August '97

Links LS – 1998 Edition

Links-Verkehr

Fünf Jahre PC Games bedeuten gleichzeitig: fünf Jahre „Spiel des Monats". Bei unserer Erstausgabe hat Access mit Links (damals in der 386 Pro-Version) dieses Prädikat abgeräumt. Wenn's rein nach der Wertung ginge, wär's diesmal wieder so. Denn daran hat sich seit 1992 nichts geändert: Das beste Computergolf heißt Links, und das erst recht in der 1998 Edition.



Die in Echtzeit gerenderten Ansichten wirken wie fotografiert - kein Wunder bei Auflösungen bis 1.600x1.200 Bildpunkte und TrueColor-Qualität.

Die Stangenflagge!!! Die Stangenflagge flattert im Wind!" – auf einen Computergolfer, der nur leblose HiRes-TrueColor-Postkartenidylle gewohnt ist, müssen animierte Details wie dahinschwebende Heißluftballons und Zeppeline oder die erwähnte Fahne wirken wie seinerzeit die Einführung des Farbfernsehens. Nicht nur deswegen dürfte es vielen Links-Veteranen Tränen der Rührung in die Augen treiben: Endlich hat sich Access erbarmt und einen Turnier-Modus (leider ohne PGA-Promis) integriert, der Wettbewerbe für maximal 128 Personen bzw. Computergegner ausrichtet; hinzu kommen Internet-Anbindung, zwei zusätzliche Spielmodi und Golfer-Animationen (macht insgesamt jeweils sechs) sowie acht Kamera-Fenster, die in beliebiger Größe und Position auf dem Bildschirm angeordnet werden dürfen.


Spiegel-Affäre: Wolken und Bäume reflektieren malerisch im Wasser.


The audience is listening: Bei Turnieren gucken Ihre Mitgolfer zu.

Glänzende Aussichten

Vier CD-ROMs waren nötig, um die Multimedia-Präsentationen der Resorts samt Arnold Palmer-Huldigungen unterzubekommen. Wer in den letzten Jahren eine Links-Golfplatz-Sammlung im Gegenwert einer lebenslangen Golfclub-Mitgliedschaft aufgebaut hat, kann mit seinen Original-Disks die Links LS 98-Versionen jener Kurse freischalten. Die mehreren Gigabyte Software erklären sich allerdings in erster Linie durch vier mitgelieferte digitale Wie-in-echt-Anlagen: Kapalua Bay, Kapalua Village, Kapalua Plantation und Latrobe Country Club – eine reichhaltige, aber unverständliche Ausstattung. Schließlich weisen diese Kurse kaum größere Wasserflächen auf, über die seit neuestem ein Dunstschleier wabern oder in denen sich die Landschaft spiegeln könnte. Dank der endgültigen Einbindung in Windows 95 und eines cleveren „Vorausahnungs"-Verfahrens (die nächste Ansicht wird bereits während der Flugphase des Golfballs berechnet) schafft Links LS 98 den Bildaufbau jetzt in rekordverdächtig kurzer Zeit – und das bereits auf PCs der Pentium 166-Klasse mit 32 MB RAM und 2 MB-Grafikkarte. Ob 800x600 Bildpunkte in 65.000 bzw. 16,7 Mio. Farben oder die 1.024x768-Highcolor-Variante – die Grafik steht in wenigen Sekunden. Gänzlich perfekt ist Links LS 98 allerdings nicht: Trouble gibt's zum einen mit falschen Statistiken, zum anderen mit der Botanik rund um den Fairway – da prallt der Ball vereinzelt an Bäumen ab, die gar nicht vorhanden sind. Problem erkannt, Problem gebannt: Bei Access wird bereits an einem Patch gebastelt.

Petra Maueröder

Statement



Links LS 98 – LS wie „Lohnt sich's?" Für Neukäufer und Umsteiger auf jeden Fall: Die brillanteste Grafik, die größte Realitätsnähe, die meisten Optionen, die atemberaubendste Performance – im PC-Golf-Bereich gibt's nichts Besseres. Wer Links LS bereits hat und auf Mehrspielereien, Turniere und herumgondelnde Heißluftballone verzichten kann, dürfte sich nicht zuletzt wegen des Kapalua Resort-Recyclings dezent gelinkst vorkommen.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	64
SVGA	●	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	8
WIN 95	●	Internet	8
Cyrix		GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 42 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 218 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

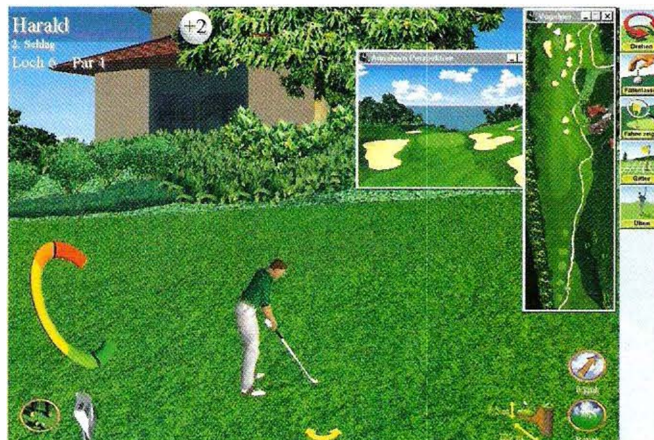
Sportspiel

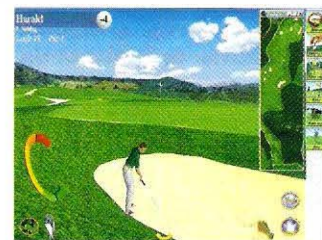
Grafik	90%
Sound	65%
Handling	90%
Spielspaß	89%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Access
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

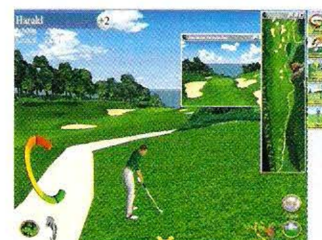
Trotz des seit fünf Jahren übermächtigen Konkurrenten Links versuchen unzählige Golfspiele, im Wettbewerb um die realistischste Simulation mitzuhalten. Mit Swing-Technik, malerischen Plätzen und sogar lockeren Sprüchen sollen Golfenthusiasten angelockt werden.

DSF Golf

Lieber Golf fahren...


Trotz etlicher tausend Farben lassen die Häuser jede Glaubwürdigkeit vermissen. Auch die Pflanzen wirken wie aufgesetzt.


Während Neigungen der Greens leicht zu erkennen sind, wirken Bunker völlig eben.


Auf Wunsch kann man die übliche Mausklick-Steuerung verwenden.

Was Maxis vor einem halben Jahr als Weltneuheit vorstellte, findet nun auch in Sierras DSF Golf Verwendung: der Maus-Swing. Anstatt – wie in den meisten Golfsimulationen üblich – den Schläger mit drei Mausklicks zu schwingen, übernimmt dies eine möglichst gerade Mausbewegung. Versucht man, etwaige Unebenheiten des Mousepads auszugleichen, fällt der in seinem Rhythmus gestörte Spieler gnadenlos auf den Rasen oder schlägt den Ball in eine garantiert ungewollte Richtung. Sollte man mit der gefühlvollen, aber sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung nicht zurechtkommen, steht alternativ das bewährte Drei-Klick-System zur Auswahl. Hiermit kann man auch als Einsteiger seine Bälle über die Plätze dreschen, die sich stets in sattem Grün präsentieren.

Reisen bildet

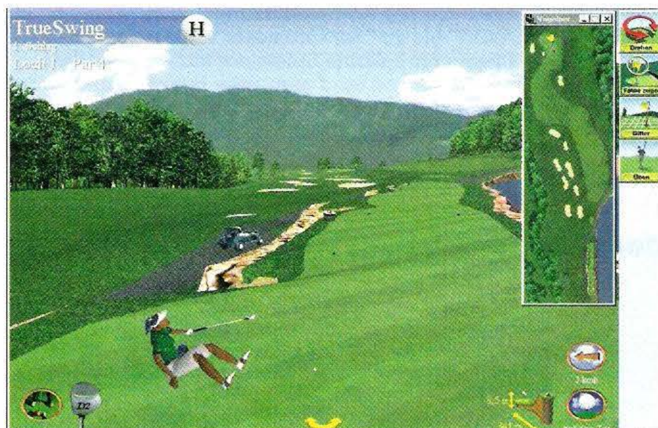
Zwei Golfplätze werden mitgeliefert, es handelt sich um „The Prince" auf Hawaii und den „Pete Dye Golf Club" in West Virginia. Optisch gibt es keine großen Unterschiede, da für beide Plätze offenbar die selben Grafiksets verwendet wurden. So unterscheiden sich die Wetterbedingungen, der Rasen und die sonstige Vegetation um kein Bit, lediglich das Layout der Bahnen wurde von den Originalplätzen kopiert. Auch der momentan in Entwicklung befindliche Platz namens Coeur d'Alene gleicht den beiden Standardplätzen bis aufs Haar. Erfreulicher sind die weichen Animationen der Spielfiguren, die sich zum Lesen des Grüns oder zum Verfolgen des Balls sehr realistisch bewegen. Der Ball verfolgt eine glaubwürdige Flugbahn, und Unebenheiten der Grüns sind durch Beleuchtungseffekte sehr gut zu erkennen. Damit hat sich der Realismus allerdings bereits erledigt, da die Grafiken wie laienhaft erstellte Collagen wirken: Alle Objekte schweben dicht über dem Rasen, in Wäldern sind einzelne Bäume durch die Pixelvergrößerung nicht als solche zu erkennen. Auch auf die Animation von Blättern, Vögeln etc. wurde verzichtet.

Harald Wagner ■

Statement



DSF Golf ist eine gut spielbare und komplett ausgestattete Golfsimulation. Das Multiplayerspiel, die Computergegner und vor allem die 13 verschiedenen Turniermodi suchen ihresgleichen. Da Golfsimulationen allerdings meist von Grafikfanatikern gespielt werden, die lieber spiegelnde Wasseroberflächen als akkurat fliegende Bälle bewundern, wird Links der unangefochtene Spitzenreiter bleiben.


Mit ungeschickten Mausbewegungen kann man die Spielfigur schnell ins Straucheln bringen – ein eher ungewöhnliches Feature.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	8
SVGA	●	ModemLink	16
DOS		Netzwerk	255
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel

Grafik	65%
Sound	50%
Handling	82%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra On-Line
Preis	ca. DM 50,-
Release	August '97

Dragon Dice

Verworfen

Ein Spiel, das 128 verschiedene Würfel benötigt, drängt sich für eine PC-Umsetzung geradezu auf. Es fällt schließlich nicht leicht, die Übersicht über die Kuben zu behalten, auch der Transport macht Schwierigkeiten. Daß ein Computer kein Allheilmittel ist, beweist Interplays AD&D-Adaption Dragon Dice.



Die Truppen werden mit netten Animationen durcheinandergewürfelt. Jede Einheit hat eigene Würfelseiten mit einmaligen Bedeutungen.

Die hinter Dragon Dice stehende Idee stammt aus den Anfangszeiten des Fantasygenres: Mit aus unterschiedlichen Kämpfertypen zusammengestellten Armeen kämpft man um den Besitz mehrerer Landstriche. Die Truppen werden dabei von Würfeln repräsentiert, jede Würfelseite steht dabei für das Glück der jeweiligen Truppe. Die Soldaten werden aus Rassen wie Elfen, Zwerge oder Goblins rekrutiert, die auf einigen Terrains jeweils eigene Vorteile haben. Erweitert wird das Spielprinzip durch die Einbringung von Magie, unterschiedlicher Angriffstechniken und vieler weiterer Regeln. Eine Spielrunde besteht aus drei Würfen, für die die Angriffs- oder Verteidigungstechniken getrennt festgelegt werden. Kann man den Gegner aus einem Landstrich drängen, fällt dieser dem Spieler zu.

Statement



Stellen Sie sich vor, das Spiel Kniffel hätte dreiseitige Optionseinstellungen und jeder Wurf müßte etwa fünf Minuten lang in zahlreichen, nicht gekennzeichneten Rubriken eingetragen werden. Was gerade vor Ihrem geistigen Auge erscheint, ist nur eine vereinfachte Darstellung dessen, was Sie mit Dragon Dice erwartet. Das zugrundeliegende Würfelspiel mit 120 Spielsteinen ist vermutlich einfacher zu handhaben.

Maskerade

Dragon Dice ist bereits der dritte Titel aus Interplays AD&D-Reihe. Obwohl diese sich optisch und spielerisch stark voneinander unterscheiden, ist den Titeln eines gemeinsam: die undurchsichtige Bedienung. Es hat wohl kein Spieldesigner an die Benutzerführung gedacht, die Bedienung von Drogon Dice ist bestenfalls abenteuerlich zu nennen. Icons und Bedienfelder in allen erdenklichen Größen sind willkürlich über zahlreiche Bildschirme verteilt, Dekorationsgrafiken sind nicht von Schaltern zu unterscheiden, und viele anwählbare Objekte bewirken schlichtweg nichts. Über eine Online-Hilfe verfügt das Spiel nicht, und auch das englischsprachige Handbuch hilft nur selten weiter.

Harald Wagner ■


Bereits das Zusammenstellen der Armee ist eine Wissenschaft für sich. Das Finden des Fertig-Buttons leider ebenfalls.


Von drei Schlachtfeldern muß man die Gegner durch Taktieren und glückliches Würfeln vertreiben.


Anfassen nicht erlaubt: Dieser Kampf ist eine reine Animation und gestattet kein Eingreifen des Spielers.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

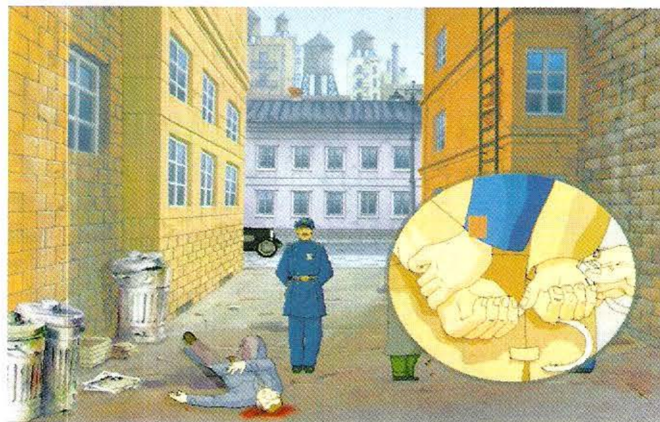
Grafik	70%
Sound	50%
Handling	7%
Spielspaß	32%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 70,-
Release	September '97

Jack Orlando

Schwerer Junge

Ein Cinematic Adventure soll Topwares Jack Orlando sein. Wer da an Interaktive Spielfilme denkt, liegt erfreulicherweise völlig daneben. Topware konnte mit populärer Hilfe ein Adventure auf die Beine stellen, das den aktuellen Anforderungen an dieses Genre fast völlig gerecht wird.



Am Tatort wird Orlando verhaftet und aufgrund seiner guten Kontakte zum Inspektor gleich wieder freigelassen.

Jack Orlando, seines Zeichens Privatdetektiv und Mafiajäger, hat aufgrund des Endes der Prohibition keine Arbeit mehr. Nachdem er wieder einmal seinen Kummer im nunmehr legalen Alkohol ertränkt hat, wird er Zeuge eines Mordes. Wohl eher aus Neugier als aus Jagdtrieb will er nach dem Opfer sehen, da wird er vom Täter niedergeschlagen. Die bald auftauchende Polizei hält Jack für den Mörder und droht, ihn in 48 Stunden zu inhaftieren. So bleibt dem unmotivierten Detektiv nichts anderes übrig, als der Polizei etwas Arbeit abzunehmen und auf eigene Faust den Mörder zu suchen.

Statement

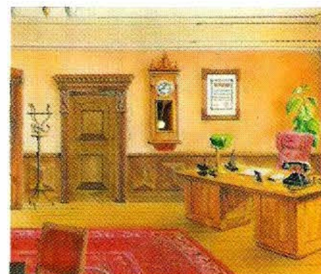


Aufgrund einiger Schwächen wie etwa der Sterblichkeit und gelegentlicher Programmabstürze kann Topwares Adventure nicht in der Oberklasse des Genres mitspielen. Nimmt man allerdings die Preisempfehlungen der Hersteller zum Maßstab, bietet Jack Orlando wohl das momentan günstigste Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer mit kleinen Programmschwächen leben kann, wird an dem Spiel viel Freude haben.

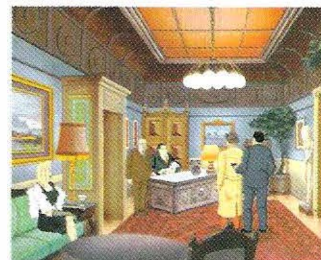
Tödliche Fehler

Auffälligstes Merkmal des Adventures ist die herrliche Musik, die aus der Feder des Hitproduzenten Harold Faltermeyer stammt. Die Komposition harmoniert mit dem gezeichneten Ambiente aus den 30er Jahren, auch die reichlich verwendete Sprachausgabe wirkt filmreif. Die Bedienung erfolgt ausschließlich mit der Maus, die mit nur sechs Verben ohne Schwierigkeiten durch das Spiel führt. Der Schwierigkeitsgrad ist für ein Spiel dieser Preisklasse erstaunlich hoch und sorgt für lange Rätselfreuden. Der Plot läßt den Spieler meist wissen, was er zu tun hat, nur das Wie ist auch für Adventureprofis nicht ganz einfach. Dennoch sind die Rätsel in Jack Orlando durchwegs fair und verlangen kein übermäßiges Herumprobieren. Nicht mehr ganz zeitgemäß erscheint die Tatsache, daß die Hauptfigur bei unbedachten Handlungen sterben kann. Auch die Grafiken, die sicherlich Geschmackssache sind, wirken im Vergleich zu ähnlichen Spielen etwas altbacken. Die Story stimmt allerdings versöhnlich, da das Gangsterepos durchaus als Vorlage für einen Kinofilm hätte herhalten können.

Harald Wagner ■



In Jacks Wohnung findet sich die Grundausstattung eines Detektivs.



So also sieht das Büro eines echten Gangsters der 30er Jahre aus.



Die Fortbewegung über längere Strecken erfolgt – wie in diesen Adventures üblich – mit dem Auto auf einer Stadtansicht.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure	
Grafik	60%
Sound	90%
Handling	85%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Topware
Preis	ca. DM 49,95
Release	September '97

Club Manager 97/98

Trainingsrückstand

Freilandversuch im Schwäbischen: Was passiert eigentlich, wenn man eine Fußball-Managementsimulation auf das absolute Funktions-Existenzminimum zurechtstutzt? Resultat: Sie muß mangels Atmosphäre künstlich mit Nachschlagewerken beatmet werden – nachzuprüfen beim Club Manager 97/98 von Attic.



Nothing compares to you: Die Stärken und Schwächen der Spieler werden nur beim Anklicken des Namens angezeigt; Vergleiche sind nicht möglich.

Drei Hauptargumente sind's, mit denen sich Attic von der allmächtigen innerdeutschen Konkurrenz distanziert. Erstens: „Sie sind Trainer und Manager zugleich" – komisch, ist uns bei all den Bundesliga Managern und Anstößen gar nicht aufgefallen. Zweitens: eine Enzyklopädie, „gefüttert mit Hintergrundinformationen zu allen Vereinen der Bundesliga"; mangels Originaldaten (Deckenbauer, Hatzfeld usw.)



Der Menüpunkt „Stadion" beschränkt sich fast nur auf den Tribünenausbau.



Allzuviel Abwechslung im Training wird den Kickern nicht zugestanden.

hält sich der Nutzen der unvollständigen und recht trostlos präsentierten Abhandlung in Grenzen. Dritter Punkt: Der CM 97/98 versucht, die „Realität des deutschen Fußballs möglichst wirklichkeitsgetreu abzubilden". Zumindest die Realität im deutschen Fußballmanager-Gewerbe wird nicht wiedergegeben. Oberflächlichkeiten wie das dürftige Taktiksystem, gerade mal vier Trainingsvarianten (Trainingsspiel, Fitneß, Standardsituationen, Technik), die wenig aufschlußreiche Finanzübersicht, das antiquierte Äußere, eine Handvoll Statistiken, provisorische Spieler-Verhandlungen und ein Stadionausbau der eher schlichteren Art (vier Tribünen) unterfordern die verwöhnte Klientel.

Grundlagenforschung

Über die essentiellen Features kommt der CM 97/98 nicht hinaus: zwei Bundes- und vier Regionalligen, die üblichen Pokalwettbewerbe auf nationaler und internationaler Ebene, Aus- und Verleihen von Spielern, Prämien, einstellbare Eintrittspreise, Übernahme von Nachwuchskickern, Vier-Spieler-Modus – damit erschöpft sich aber auch schon der Einfallsreichtum der Entwickler. Die regulierbare Spieltiefe eines Anstoß 2 oder Bundesliga Manager 97 wird in keiner Disziplin erreicht, abgesehen vielleicht von den automatisierbaren Ressorts (Training, Auswechslung etc.) und der Talentsuche, bei der Sie halbwegs detaillierte Kriterien vorgeben können. Interface und Tabellen sind dagegen alles andere als transparent: Vergleiche zwischen den Spielern sind ebensowenig möglich wie Analysen der Entwicklung von Form, Kondition etc. Wer sich zur Live-Beobachtung der Partien überwindet, bekommt eine schematische Darstellung des Rasens inklusive der 22 Beteiligten angezeigt, zwischen deren Reihen ein Ball hin- und herhuscht – vertretbarer Informations- bei null Unterhaltungswert. Als regelrechte Zumutung muß man die auf der Packung angekündigte „Importschnittstelle" bezeichnen, mit der man die verfremdeten Vereins- und Spielernamen originalisieren kann; in der Praxis bedeutet das, daß Sie mehrere ASCII-Dateien mit einem Texteditor durchforsten dürfen.

Petra Maueröder ■

Statement



Rauschende Ball-Nächte dürften das nicht gerade werden: Attic hat nicht nur auf „überflüssige Features" (gemeint sind 3D-Spielszenen) verzichtet, sondern fatalerweise auch auf vieles andere, was schon der Ur-Bundesliga Manager vor zehn Jahren beherrscht hat – buuuuh! Wir verweisen auf Anstoß 2 und stellen fest: SO muß ein Fußballmanager heutzutage aussehen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

WiSim

Grafik	35%
Sound	15%
Handling	55%
Spielspaß	48%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Attic
Preis	ca. DM 60,-
Release	erhältlich



Als Revolution Software 1996 das Grafikadventure Baphomets Fluch vorstellte, fiel es nicht schwer, die Redakteure zu beeindrucken. In dem brachliegenden Genre war seit einigen Monaten kein vergleichbarer Titel erschienen, und so staubte das packende Zeichentrickabenteuer eine Auszeichnung nach der anderen ab. Ende 1997 sind die Voraussetzungen etwas anders: Mit Monkey Island 3, King's Quest 8, Blade Runner und Floyd stehen einige erstklassige Adventures in der „Coming Soon"-Liste. Baphomet 2 muß also viel bieten, um sich weiterhin in dieser Spitzengruppe zu behaupten.

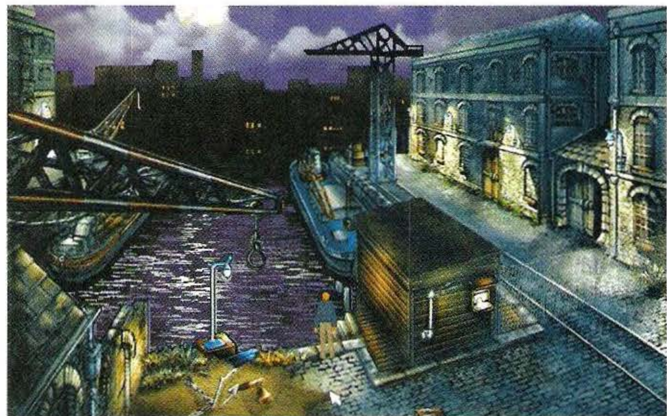
Für die Flugkilometer, die George Stobbard während seines letzten Abenteuers hinter sich brachte, stünde ihm die „Senator Card" zu: Von Frankreich aus ging es nach Syrien, Irland, Frankreich, Schottland, Spanien und kreuz und quer wieder zurück. Der blonde Sunnyboy war einem international organisierten Templerorden auf der Spur und mußte deshalb für jeden neuen Hinweis quer durch Europa reisen. Den Spieletestern der diversen Fachmagazine merkte man diese Reisestrapazen aber nicht an – denn die zückten auf ihren Täfelchen durchweg Spitzenwertungen: „Herrliche Grafik, spannende Story und erfrischende Vertonung", resümierte Oliver Menne damals. Allerdings gab es auch Verbesserungswünsche: „Bei Baphomets Fluch wird viel geredet, ein Feuerwerk an traditionellen Puzzles wird nicht abgebrannt." Diese Worte stießen bei Revolution auf Gehör, und Chefdesigner Charles Cecil versprach vor einigen Monaten, genau darauf größten Wert zu legen: „Wir haben die Anzahl der Dialoge halbiert und gleichzeitig mehr klassische Puzzles eingefügt." Was den Leuten gefiel, wurde natürlich beibehalten: Der Spieler reist auch diesmal wieder durch aller Herren Länder, trifft auf Dutzende von Charakteren und bekommt spielerisch eine ganze Menge geschichtliches Wissen vermittelt.

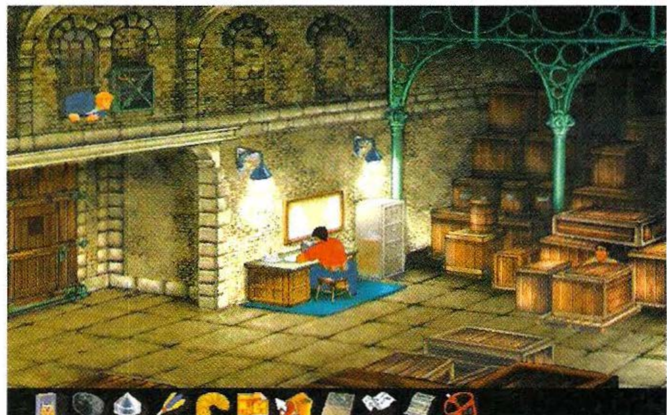
Die Weissagungen der Mayas

Die Legende der Mayas berichtet von einem großen Kampf zwischen dem friedlichen Gott Quetzacoatl und seinem blutrünstigen Gegenspieler Tezcatlipoca, der vor vielen hundert Jahren stattfand. Der Götterkampf endete damit, daß Tezcatlipoca in eine steinerne Pyramide gesperrt wurde, deren Riegel erst zum Ende des letzten Maya-Zeitalters wieder aufspringen soll. Dann soll allerdings Schluß sein mit der Menschheit, denn Tezcatlipoca wird sich mit Tod und Zerstörung für seine Gefangenschaft revanchieren. Um dieses Schicksal vielleicht noch abzuwenden, fertigten die Mayas drei Schutzschilde aus blankpoliertem Onyx an, die Tezcatlipocas negative Energie reflektieren und ihn dadurch endgültig vernichten sollen. Die Umstände, durch die George Stobbard in die ganze Sache hineingezogen wird, sind ziemlich verworren: Seine Exfreundin Nico, die schon im ersten Teil die weibliche Hauptrolle spielte und augenblicklich an einer heißen Story über die Kokain-Mafia arbeitet, bittet ihn um Beistand. Die Journalistin glaubt, daß der angesehene französische Kunsthändler Karzac sein weltweites Vertriebsnetz für den Drogenhandel mißbraucht. Nico gelangt bei ihrer Recherche an ein Päckchen, in dem sie eine größere Menge Kokain vermutet. Zu ihrer Enttäuschung entpuppt sich das vermeintliche Rauschgift als einer jener Maya-Schilde. Sie entscheidet sich, einen weltweit anerkannten Fachmann um Rat zu fra-


Die Qualität aller Filmsequenzen wurde deutlich angehoben.


Das Pariser Straßencafé ist Kennern des ersten Teils bereits ein Begriff.


Irgendwo auf den Docks wird Nico gefangengehalten. Bevor George die Suche beginnen kann, muß er den Wachmann in der Hütte überlisten.


Die beiden Entführer haben sich in einem Lagerhaus verschanzt. George muß den tosenden Ventilator ausschalten, damit sein Klopfen gehört wird.

Brenzlig

Bösewicht Karzac versucht Nico mit einem Draht zu erwürgen. Brenzlige Szenen wie diese sind eine Seltenheit im Spiel. Die interaktive Sequenz (kein Videoclip!) verdeutlicht aber, wie detailverliebt die Charaktere animiert wurden: Nicht nur in solchen Schlüsselszenen, sondern auch wenn George eine Tasse Kaffee schlürft oder einen Gegenstand in die Tasche steckt, wurde auf realistische Bewegungen geachtet.

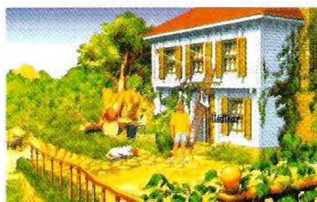


AWARD PC Games

gen. Da sie die ganze Sache reichlich mißtrauisch stimmt, bittet sie George, sie in das Haus von Professor Oubier zu begleiten. Der hofft insgeheim darauf, Nicos Herz zurückerobern zu können, und willigt sofort ein.

Die wilde Jagd beginnt

Das Intro im Comic-Stil zeigt Nico und George beim Betreten von Professor Oubiers Villa. Dort angekommen, werden die beiden plötzlich von zwei dunkelhäutigen Männern überfallen. Was weder George noch Nico zu dieser Zeit wissen können: Professor Oubier hat bei seinen jüngsten Ausgrabungen die Pyramide des Tezcatlipoca entdeckt und weiß über den Fluch, die Onyx-Steine und die baldige

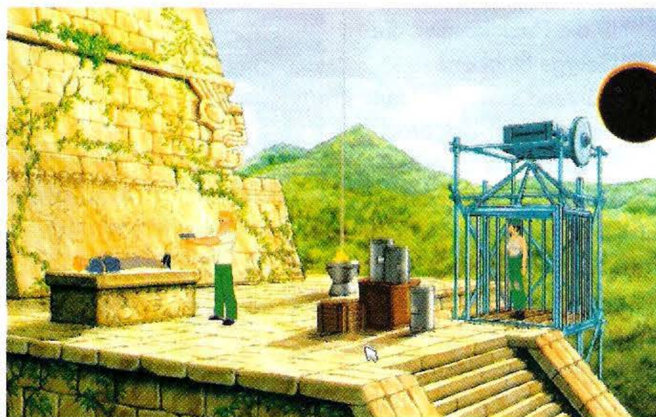


Die beiden Schwestern bewachen ein altes Seefahrer-Museum.



Im Dschungel wird Nico von einer Schlange gebissen. George sucht Hilfe.

Rückkehr des Rachegottes Bescheid. Selbst Drogenhändler Karzac ist eingeweiht. Da Tezcatlipoca ihm im Traum erschien und reichen Lohn für seine Hilfe versprach, will er die drei Artefakte vernichten. Da nur noch vierzehn Tage bis zu der kosmischen Erscheinung verbleiben, steht Karzac unter unerträglichem Zeitdruck. Viel besser geht es George zu Beginn freilich auch nicht: Die beiden Unbekannten haben nicht nur Nico entführt, George gefesselt und das Zimmer in Brand gesteckt, sondern auch noch eine giftige Tarantel ausgesetzt, die sich langsam auf ihn zu bewegt. Mit wenigen Mausklicks läßt sich die brenzlige Situation aber wieder entschärfen: Ein Linksklick auf das Bücherregal – das daraufhin krachend auf den Boden kippt – beseitigt die Spinnen-Plage, eine spitze Metallhalterung an der Wand durchschneidet die Fesseln, und die Sodaflasche ergibt in Verbindung mit der CO^2-Kartusche aus einem Schrank einen vorzüglichen Feuerlöscher. Nach diesen ersten hektischen Minuten geht es etwas ruhiger zu: George kann sich in aller Ruhe in einem Straßencafé umhören und sich in einer Pariser Galerie weitere Informationen beschaffen. Eine heiße Spur führt ihn schließlich nach Marseilles, wo er Nico aus



Die große Sonnenfinsternis: Nur wenn Nico schnell genug handelt, kann George befreit und Tezcatlipoca für immer vernichtet werden.



Die Flüssigkeit, die George diesem Kunstkritiker verabreicht hat, war offensichtlich nicht sein Geschmack. Jetzt kann er sich in Ruhe umsehen.

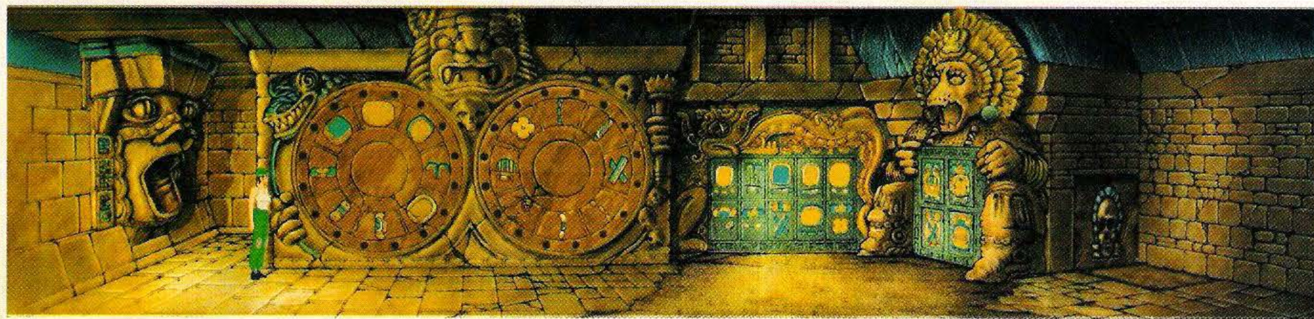
den Händen ihrer Entführer befreien kann. Gemeinsam fliegen Sie weiter nach Mittelamerika. Im Bananenstaat Quaramonte vervollständigt sich das Puzzle: George und Nico wurden auserwählt, alle drei „Spiegel der Finsternis" zur Pyramide von Tezcatlipoca zu bringen. Da Karzacs Häscher ebenfalls in den Besitz der Artefakte gelangen wollen, entwickelt sich eine turbulente Verfolgungsjagd rund um den Globus.

Der Griff in die Trickkiste

Da die Zeichentrick-Grafik des Vorgängers von allen Seiten gelobt wurde, bestand kein Grund für gravierende Änderungen: George trägt nicht nur dieselbe Kleidung wie einst,

Knifflig

Eines der schönsten Rätsel in Baphomets Fluch 2 findet man im Inneren von Tezcatlipocas Pyramide. Der Spieler muß herausfinden, welcher Mechanismus hinter dieser gigantischen Steinmaschine steckt. Auch wenn die vielen Symbole und Schriftzeichen auf den ersten Blick sehr kompliziert wirken, benötigt man nur rund 10 Minuten, um auf die Lösung zu kommen...



sondern ist auch sonst ganz der alte: Für nahezu jede Interaktion mit seiner Umgebung wurde wieder eine spezielle Animationssequenz entworfen. Selbst bei unwichtigen Details, wie dem Schlürfen einer Tasse Kaffee oder dem Zusammenklappen eines Fotostativs, wurde größter Wert auf realistische SVGA-Bewegungssequenzen gelegt. Das gleiche gilt natürlich auch für Nico, die in vielen Szenen parallel zu George agiert und deshalb zeitweise zur Hauptperson wird. Kleine Verbesserungen konnte sich Revolution dennoch nicht verkneifen: So wurde an der ohnehin schon tadellosen Skalierung der Sprites weiter herumgefeilt. Wenn ein Charakter vom Spieler weg in den Hintergrund läuft, bleiben die wesentlichen Merkmale des Körpers nun eindeutig besser erkennbar als im ersten Teil. Auch bei den Transparenz- und Schatteneffekten wurde mehr Wert auf Realitätsnähe gelegt. Jeder Hauptcharakter hat insgesamt 16 verschiedene Abstufungen für Helligkeit und Kontrast. Echte Aha-Erlebnisse darf ein Kenner des Vorgängerspiels allerdings nicht erwarten: Die grafischen Verbesserungen bewegen sich nur im Rahmen dessen, was ein Nachfolger üblicherweise bietet. Ähnliches gilt für die Benutzerführung, bei der die Anzahl der nötigen Mausklicks wieder an der unteren Grenze des Genre-üblichen liegt. Bis auf eine Szene, in der George sich durch eine Art Dschungellabyrinth kämpfen muß, kommt man stets zügig zwischen den einzelnen Locations voran. Neu ist, daß jetzt bereits ein Doppelklick auf eine Tür oder einen Ausgang genügt, um sofort im nächsten Raum zu landen. So schön die Animationen auch sind – nach dem zehnten Mal klickt man sie doch lieber weg. Alles in allem könnte die Steuerung nicht einfacher sein: Der Cursor kennt jetzt nur noch drei verschiedene Formen – ein Kreuz zum Benutzen von Objekten, einen Mund zum Kommunizieren mit Personen und schließlich den Pfeil zum Verlassen des Bildschirms. Das bewährte Inventory- und Dialogsystem (diesmal im schwarzen Balken am unteren Bildschirmrand) wurde in leicht abgewandelter Form übrigens beibehalten.

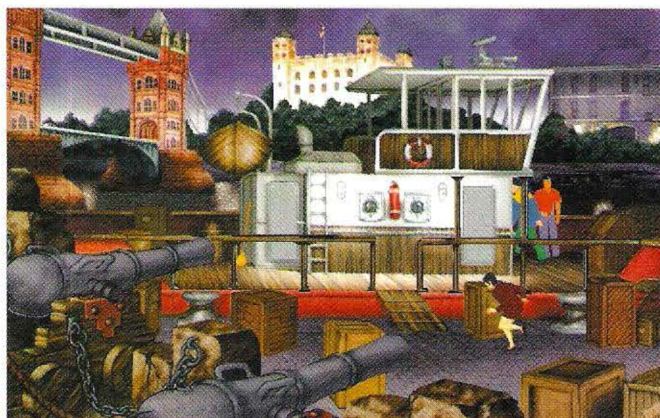
Faire Puzzles, grandiose Atmosphäre

Charles Cecils Versprechen, Baphomet 2 bedeutend Puzzle-lastiger zu gestalten, bezog sich tatsächlich auf die Anzahl der Rätsel und nicht auf deren Schwierigkeitsgrad. Trotz einiger zeitkritischer Stellen, an denen sowohl George als auch Nico das Leben verlieren können, wurde durchweg auf Logik und Fairneß geachtet: Meistens reicht ein bißchen Spürsinn aus, um schnell weiterzukommen – man kombiniert Objekte miteinander, improvisiert einfache Gerätschaften (ein Fahrradschlauch wird zur Steinschleuder, ein Stück Schilf wird zum Blasrohr) oder stellt der richtigen Person zur richtigen Zeit die richtige Frage. Wer mit Begeisterung und Konzentration am Bildschirm sitzt, muß rund drei oder vier Abende für die Lösung einplanen.

Thomas Borovskis ■



Die Suche nach den Maya-Schilden führt George auch zu den Dreharbeiten eines Piratenfilms. Wie kommt er nur an die Rolle als Stuntman?



Eine der wenigen Situationen, in denen es gefährlich wird: Wenn Nico von den Wachen auf dem Schiff entdeckt wird, hagelt es blaue Bohnen.

Statement



Klassischer Rätselspaß, modern in Szene gesetzt: Wo andere Hersteller sich mit Knobelaufgaben der Marke „Einstein" oder Action-Sequenzen der Machart „Sicherer Tod" behelfen, setzt Revolution auf altbewährte Puzzles. Baphomets Fluch 2 ist ein Adventure in der Tradition von Indiana Jones 4 – nur viel bequemer zu bedienen und weitaus schöner anzusehen. Wie in einem guten Fernsehkrimi stimmt das Verhältnis von Ernsthaftigkeit und Humor, die Rätsel sind leicht bis mittelschwer und stehen der Weiterentwicklung der spannenden Storyline nie allzu lange im Weg. Für Leute, die sich durch Sackgassen leicht frustrieren lassen, und solche, die mehr auf eine ausgefeilte, packende Geschichte als auf deftige Kopfnüsse aus sind, ist das Spiel ein echt heißer Tip. Ein gelungener Auftakt für eine ereignisreiche Adventure-Saison!

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
8xCD-ROM, HD 280 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	90%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Interac.
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Atomic Bomberman

Spaß durch den Draht!

Fällt Ihnen ein Spiel ein, das ausnahmslos für jedes namhafte Computer- und Videospielsystem erschienen ist? Wie wäre es denn mit Bomberman? Seit 1983 verzeichnete der Multiplayer-Klassiker stattliche Verkaufszahlen auf allen Systemen – vom uralten NES über den Gameboy bis hin zum Amiga. Um so erstaunlicher ist es, daß gerade der PC in dieser langen Reihe fehlt. Interplay nahm sich der Sache an und bringt jetzt eine PC-Version, bei der bis zu zehn Bombenleger gleichzeitig aktiv werden können.

Die Grundidee des HudsonSoft-Klassikers wurde von Interplay nicht angetastet: Auf einer großen, rechteckigen Karte, die aus der Vogelperspektive einem Felsmassiv ähnelt, bekommt jeder Mitspieler eine kleine Höhle zugewiesen. Sobald die Uhr läuft, beginnen alle, mit Hilfe von Bomben immer größere Teile der Karte freizusprengen. Wer sich einen Weg zu den Gegenspielern gebahnt hat, muß versuchen, diese dann ebenfalls in die Luft zu jagen. Der letzte Mann, der das Feuerwerk überlebt, geht als Sieger aus der Runde. Kleine Power-Ups, die sich unter den abgetragenen Felsblöcken verstecken, machen das Ganze erst richtig interessant: Die Palette der Bonusgegenstände reicht von zusätzlichen Bomben bis hin zu Turbo-Beschleunigern. Da jeder Spieler am Anfang nur eine Bombe zur Verfügung hat, deren Reichweite noch dazu nicht der Rede wert ist, lohnt es sich, vor dem Zusammentreffen mit den Gegnern reichlich Extras zu sammeln. Wer viele Power-Ups eingeheimst hat, kann die kleinen Sprengkörper über Mauern schleudern, erzeugt Explosionen, die über den gesamten Bildschirm reichen, und rennt flink wie ein Wiesel. Je mehr Bonusbomben ein Spieler entdeckt hat, desto länger sind auch die Bombenreihen, die er auf einen Streich legen kann. Da eine Detonation auch alle anderen Bomben innerhalb ihrer Reichweite zündet, lassen sich somit tückische Kettenreaktionen entfachen. Wer viel Übung hat, kann seine Gegen-



Wer braucht Real-Light-Sourcing und Motion-Capturing, wenn er einfach nur seinen Spaß haben will? Das Spiel „Bomberman" ist in allen seinen Variationen seit Jahren eines der beliebtesten Multiplayerspiele.

spieler so mit Sprengkörpern einschließen, daß quasi jeder Fluchtversuch zwecklos ist.

In Hülle und Fülle

Berücksichtigt man die einfache Spielidee und die schlichte Grafik, so ist die gigantische Datenmenge, die Interplay der Festplatte aufnötigt, schon ein wenig frech. Selbst im kleinsten Installationsmodell belegt Atomic Bomberman 40 MB auf der Harddisk, für eine Vollinstallation müssen gar über 400 Mbyte freigeschaufelt werden. Die hübsch gerenderten Figurenanimationen und die vielen witzigen Sprachsamples („Your Ass is Grass!") verpassen dem Arcade-Game zwar einen ansprechenden Touch, rechtfertigen diesen verschwenderischen Umgang mit der Hardware aber nicht. Als die vollständigste Bomberman-Version kann sich Interplays Variante immerhin bezeichnen: Unter den vielen beigepackten Multiplayer-Karten (5 gegen 5, jeder gegen jeden etc.) befindet sich auch die klassische Variante aus den 80er Jahren sowie eine recht unterhaltsame Abwandlung namens „Wally Bomb", bei der sich alle Mitspieler auf zwei konkurrierende Teams aufteilen müssen. Neben dem grundlegenden Kartenaufbau kann übrigens auch das grafische Design aller Karten verändert werden. Zwölf verschiedene Themen – von der Unterwasserwelt bis zum alten Ägypten – bieten



Bei mehr als vier Spielern entsteht ein heilloses Durcheinander...



...das sich in wenigen Sekunden aber quasi von selbst auflöst.



Die Explosionen pflanzen sich in vier Richtungen fort. Wer sich sicher hinter einem Felsblock versteckt, kann den tödlichen Strahlen entgehen.

Die Power-Ups


Für jedes eingeheimste Symbol bekommt man eine weitere **Bombe** ins Marschgepäck. Die Anzahl der Bomben, die ein Spieler gleichzeitig legen kann, ist dabei auf 10 beschränkt. Wegen der gefährlichen „Kettenreaktionen" machen mehr als 6 Bomben ohnehin selten Sinn.



Da die **Triggerbomben** über Funk gezündet werden, lassen sich damit ganz vorzügliche Fallen stellen. Man legt die Bombe, wartet, bis der Gegner in ihre Reichweite kommt, und betätigt den Start-Knopf. Der Haken: Jede „normale" Bombe aktiviert sie ebenfalls.


Das **einfache Flammensymbol** erhöht mit sofortiger Wirkung die Sprengkraft Ihrer Bomben. Für jede Flamme, die eingesammelt wird, verlängern sich die Explosionsstrahlen um jeweils eine Einheit in alle vier Himmelsrichtungen.


Die **goldene Flamme** hat prinzipiell die selbe Wirkung wie das einfache Flammensymbol, verlängert die Feuerstrahlen aber sofort auf die Maximalreichweite. Eine Bombe, die vom Inhaber dieses Power-Ups gezündet wird, erreicht alle vier Ränder des Spielfeldes.


Eines der schönsten Power-Ups! Mit dem **Stiefel** kann ein Bomberman jede herumliegende Bombe in eine bestimmte Richtung kicken. Da sich der Zielpunkt des „Schusses" auf Knopfdruck festlegen läßt, erreicht man damit auch gut verschanzte Gegner.


Jeder eingesammelte **Roller-Skate** erhöht die Geschwindigkeit des Bomberman um eine Einheit. Man entkommt gefährlichen Situationen also bedeutend schneller. Zu hohe Geschwindigkeit ist allerdings gefährlich, da man sich dann zu leicht „verrennt".


Der **Totenkopf** hängt Bomberman eine gemeine Krankheit an: Er kann nur noch langsam (oder besonders schnell) laufen, darf keine Bomben mehr legen oder reagiert seitenverkehrt auf die Joypad-Eingaben. Hüten Sie sich vor bereits infizierten Gegnern!


Das **Ebola-Symbol** bewirkt im Grunde nichts anderes als das Totenkopf-Power-Up. Der feine Unterschied: Sammelt der Spieler Ebola ein, so zieht er sich bis zu drei (!) verschiedene Krankheiten auf einmal zu. Gemeine Bombenleger stecken absichtlich ihre Gegner an!


Besitzer des **Handschuhs** können ihre abgelegten Bomben wieder aufnehmen, mit sich herumtragen und anschließend über Mauern oder Hindernisse auf ihren Gegner werfen. Keine Angst: Die Bombe explodiert nicht in der Hand.


Der **Boxhandschuh** bewirkt Ähnliches wie der Stiefel. Legen Sie eine Bombe direkt neben eine Mauer, nehmen Sie Anlauf und ... boxen ... Sie die Bombe einfach über die Mauer hinweg. Vorsicht: Wenn der Sprengkörper keinen Liegeplatz findet, kommt er eventuell zurück!


Wer das **Gelee-Power-Up** geschluckt hat, wirft von nun an nur noch wabbelige Bomben, die an Wänden und anderen Hindernissen abprallen. Wer hier nicht aufpaßt, sprengt sich oft genug selbst, da viele Bomben erst auf dem Rückweg zum Spieler zünden.


Das eigenartigste Powerup ist wohl der „**Spooge**": Auf zweimaligen Knopfdruck entledigt sich der Bomberman aller geladenen Bomben. Über den Sinn läßt sich streiten, da der Spieler kurz nach Anwendung oft genug selbst in die Luft fliegt.



Zu Beginn einer Multiplayer-Partie muß sich jeder Spieler zunächst einen Zugang zu seinem Gegner freisprengen. Erst dann wird es richtig stressig.



Durch kleine Förderbänder wird die Spielgeschwindigkeit und die Hektik noch weiter erhöht. Alleine macht aber selbst das nur wenig Spaß!

hier reichlich Abwechslung. Ebenso interessant wie die zahlreichen Modifikationsmöglichkeiten, die sich im üppigen Optionen-Menü verstecken, klingen auch die Tools, die der Hersteller als kostenlose Beigabe auf die CD-ROM packte. Wer sich die Karten- und Animationseditoren allerdings etwas genauer ansieht, wird den Traum vom schnellen, selbst gebastelten Level gleich wieder vergessen: Die ausschließlich in den README-Files beschriebene Prozedur ist elend kompliziert und umständlich.

Solo-Modus nur zum Training tauglich

Wer nicht die technischen Möglichkeiten hat, im LAN oder über Modem zu spielen, sei gewarnt: Atomic Bomberman verfügt zwar über die Option, alleine gegen die Computer-KI zu spielen, eine echte Einspielervariante mit Story- oder Championship-Modus wird aber nicht geboten. Obwohl die Klugheit der Computergegner gegenüber der Demoversion (PCG 09/97) deutlich gesteigert wurde, kann die Spielatmosphäre einem Vergleich mit dem Multiplayer-Modus dabei keinesfalls standhalten. Da die von Interplay versprochene Internet-Anbindung nun doch nicht Bestandteil des Programms ist, hat man lediglich im IPX-Netzwerk die Chance, mit bis zu zehn Gegnern (5 Computer, jeweils 2 Spieler) gleichzeitig zu spielen. Da dieser Modus in unserem Test vorbildlich stabil lief, kann er jedem Bomberman-Fan nur wärmstens empfohlen werden.

Thomas Borovskis ■



Das „Einsperren" ist eine bewährte Taktik. Wenn sich ein Gegner in einem schmalen Durchgang versteckt, legt man eine Bombe vor den Ausgang.

Statement



Wie süchtig die fast 15 Jahre alte Spielidee auch heute noch machen kann, erfuhren wir am eigenen Leib: Aus einem „kurzen" technischen Test des 10-Spieler-Modus entwickelte sich eine über fünfstündige Bomberman-Orgie, bei der sowohl die Profizocker als auch die Einsteiger jede Menge Spaß hatten. Trotz der vielen Erweiterungen, die dem Grundkonzept aufgesetzt wurden, bleiben einige Wünsche offen. Ein brauchbarer Ein-Spieler-Modus gehört heute einfach zur Serienausstattung – ebenso wie ein vernünftig dokumentierter Karteneditor. Wie man ein Spiel, das in seiner Urversion gerade einmal 10 KByte belegte, auf über 400 MByte aufblasen kann, ist mir zudem schleierhaft. Da noch kein anderer Hersteller am PC etwas Vergleichbares zustande brachte und das Gameplay rundum stimmt, gebührt Interplay trotzdem eine dicke 90%-Wertung für den Mehrspielermodus.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	4
DOS	●	Netzwerk	10
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 450 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action - Einzelspieler	
Grafik	70%
Sound	73%
Handling	85%
Spielspaß	60%

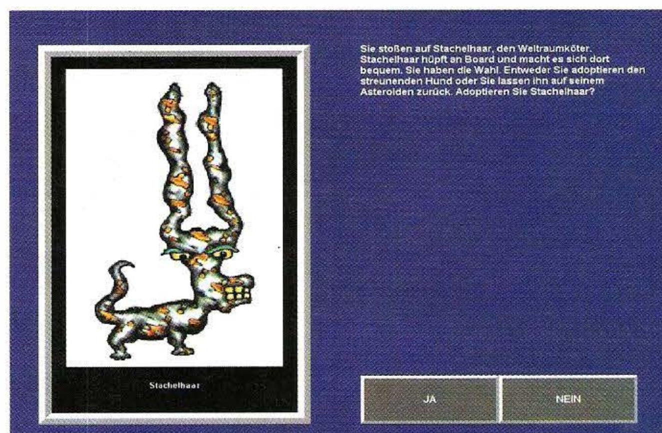
Action - Mehrspieler	
Grafik	70%
Sound	73%
Handling	85%
Spielspaß	90%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juli '97

Gazillionaire Deluxe

Marktdurchdringung

Man nehme das einfachste aller Spielkonzepte, erweitere es um zahlreiche, möglichst abgedrehte Ideen und Gemeinheiten – und schon erhält man meist ein lausiges Spiel. Daß Witz und Spielspaß dennoch möglich ist, zeigt Magellans Gazillionaire Deluxe.



Auf den Flügen trifft man oft auf seltsame und teils kostspielige Anhalter.

Bereits im letzten Jahr konnten wir die englischsprachige Version der außergewöhnlichen Wirtschaftssimulation vorstellen, der Publisher hat sich allerdings dazu entschlossen, nur die deutsche Version zu veröffentlichen. Diese ist nun mit dem Namenszusatz „Deluxe" im Handel und hat trotz des Zeitverzugs nichts von ihrer Spielbarkeit und ihrem Charme verloren. In einem kleinen Planetensystem geht es darum, durch Handel möglichst reich zu werden. Dazu werden auf jedem Planeten ca. 20 Güter angeboten, deren Preis durch gängige Marktmechanismen ständig schwankt. Als Transportmittel nutzt man sein eigenes kleines Raumschiff. Diese schlichte Grundidee wurde mit zahllosen Einfällen gespickt: So kann man beim Kaiser um niedrigere Steuern betteln, Saboteure anheuern oder sein Glück im Spiel suchen. Etwas kaufmännischer sind Investitionen in Zollrechte und in Rechte zur Erhebung von Landegebühren.

Statement



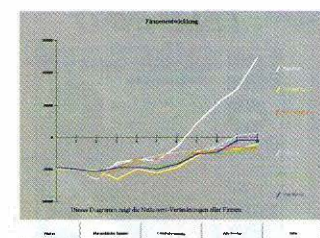
Obwohl die Programmierer aus der schlichten Spielidee ein beachtenswertes Programm geschustert haben, kann Gazillionaire Deluxe nicht für einen dauerhaft hohen Spielspaß sorgen. Die Wirtschaftssimulation ist im Internet via E-Mail spielbar, aber nur der Multiplayermodus, bei dem die Spieler abwechselnd zum Zug kommen, macht Laune. Hier dürfen je Spieler ca. fünf Prozentpunkte auf die Wertung addiert werden.

Gruppendynamik

Neben diesen zufällig angebotenen Optionen kann man in jeder Runde Aktien der Konkurrenzunternehmen kaufen, Werbung für sein Transportunternehmen machen und die gewerkschaftlich organisierten Mitarbeiter nach eigenem Gutdünken bezahlen. Der Schwierigkeitsgrad kann in acht Stufen angepaßt werden, sogar Wirtschaftsprofis werden hier ihren Meister finden. Trotz all dieser Zusätze wird Gazillionaire im Einzelspielermodus recht schnell langweilig. Dauerhaften Spaß kann nur der Multiplayermodus garantieren, der maximal sechs Spieler zuläßt. Magellans Spiel ist zwar auch hier keine wirkliche Herausforderung, die witzigen Einfälle der Programmierer sorgen jedoch für allgemeine Heiterkeit.

Harald Wagner ■


Nur sieben Planeten bilden das Marktsystem. Den Überblick über die Marktdaten zu behalten fällt daher sehr leicht.


Fundamentale Statistikfunktionen sorgen für Transparenz.



Herr Zinns verleiht sein Geld meist kostengünstiger als die Bank. Da er sehr launisch ist, verringert er aber gerne das Kreditvolumen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	6
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 5 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 5 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	28%
Sound	30%
Handling	85%
Spielspaß	59%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Magellan Int.
Preis	ca. DM 69,95
Release	August '97

Resident Evil

Gut und Böse

Das Böse ist immer und überall: Kein Spiel ist gruseliger, furchteinflößender und brutaler. Die Playstation-Umsetzung des packenden Action-Adventures lebt vor allem von der beklemmenden Atmosphäre und der spannenden Story. Technisch ist trotz 3D-Kartensupport nur leichte Kost angesagt.

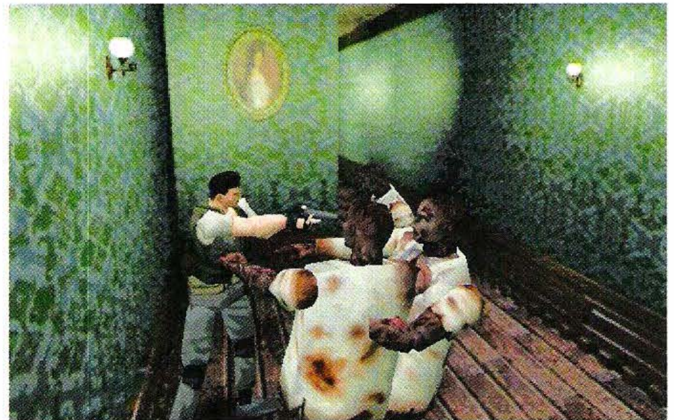
Als Söldner hat man's schwer, wie das plötzliche Verschwinden einer Anti-Terror-Einheit beweist. Sie schlüpfen entweder in die Rolle von Jill oder Chris, die mit einer zweiten Gruppe ihre Kameraden suchen sollen. Doch das Fiasko ist vorprogrammiert: Nacheinander verschwinden Ihre Freunde und Sie entdecken, daß in dem seltsamen Landhaus nichts mit rechten Dingen zugeht. Zombies, Monsterspinnen und mutierte Pflanzen sorgen für einen Adrenalinstoß nach dem anderen. Was nach einer billigen Horrorstory riecht, entpuppt sich schnell als fesselndes Intrigenspiel mit pseudorealem Hintergrund. Resident Evil funktioniert nach dem selben Schema wie Alone in the Dark: Ihre gerenderte Spielfigur läuft durch feststehende, aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigte Grafiken, in denen sich immer wieder 3D-Objekte befinden, die Sie manipulieren dürfen. In Resident Evil finden Sie Schalter an den Wänden, Schlüssel, Karten und geheimisvolle Gegenstände, aus denen die relativ einfach zu lösenden Rätsel bestehen. Die weitaus größere Schwierigkeit liegt bei den Gegnern, die zahlreich und kräftig sind. Da Jill öfter Munition als Chris findet, sollten Einsteiger besser auf die smarte Frau zurückgreifen, denn der Kampf mit dem Messer gegen Zombies und Spinnen geht meist tödlich für den Spieler aus.



Die Hintergrundgeschichte ist ein weiterer Reiz von Resident Evil und sorgt durch ständige Überraschungen für Spannung.



Hin und wieder wird die Handlung durch selbstständig ablaufende Sequenzen fortgeführt.



Die Kameraperspektiven und die furchteinflößenden Gegner sorgen beim Spieler für wohlige Gänsehaut.

Angst und Schrecken

Schreckhafte Naturen werden ernsthafte Probleme haben, das oft überraschende Auftauchen der Monster zu verkraften, denn die gruselige Atmosphäre von Resident Evil ist bislang unübertroffen. Bis Sie die vielen Räume und Gebäude untersucht haben wird einige Zeit vergehen, was durch die umständliche Speicherfunktion erschwert wird. Sie müssen nämlich Farbbänder für die manchmal herumstehenden Schreibmaschinen finden, auf denen sich der aktuelle Spielstand speichern läßt. Lästig ist auch das beschränkte Inventar, so daß Sie oft wichtige Utensilien in Truhen verstauen und immer wieder zurücklaufen müssen. Technisch wurde das Spiel schlampig umgesetzt. Zwar sehen die Figuren dank 3D-Karten sehr weich aus, doch die farbarme Hintergrundgrafik verblaßt dagegen deutlich. Auch die leicht verrauschten Soundeffekte und die unnötigen Ladezeiten zwischen jedem Raum fallen unangenehm auf. Steuern sollten Sie Jill oder Chris am besten mit einem Gamepad, da die umständlich belegte Tastatureingabe auf manchen Keyboards nicht funktioniert, wenn diese nicht mehr als zwei Tasten gleichzeitig abfragen.

Florian Stangl

Statement



Resident Evil besitzt mehr Gruselpotential und Atmosphäre als alle anderen Spiele. Die Rätsel sind gerade schwer genug, um den Spieler voranzutreiben und die Hintergrundgeschichte macht ständig Lust auf mehr. Unverständlich bleibt nur die lieblose Konvertierung von der Playstation. Mit schöneren Grafiken, besserer Sondqualität und einer flexibleren Steuerung hätte Resident Evil ein echter Hit werden können.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
Monster 3D, Righteous 3D, Mystique, 3D-Blaster

RANKING

Action-Adventure

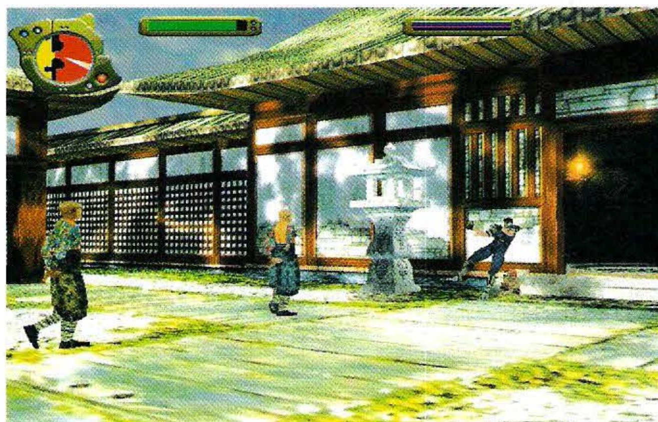
Grafik	71%
Sound	78%
Handling	75%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Ein Mann ist allein. In einer ihm unbekannten Gegend. Aus ungenannten Gründen. Mit bislang ungesehenen Feinden. Mehr Hintergrundgeschichte bietet Perfect Weapon dem Spieler nicht, bevor er in ein außergewöhnliches Actionspiel entlassen wird.

Perfect Weapon

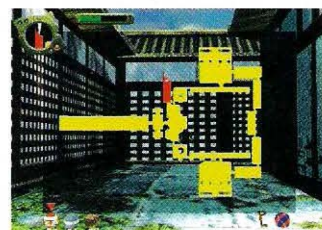
Sackgasse



Der Computer verfügt über eine KI, mit der er die Taktik seiner Spielfiguren angeblich dem Geschick des Spielers anpassen kann.



Die hochauflösenden Texturen lassen sogar den Gesichtsausdruck erkennen.



Die sich automatisch erweiternde Landkarte ist in den teils riesigen Levels dringend notwendig.

Perfect Weapon ist zwischen Virtua Fighter und Tomb Raider angesiedelt, es handelt sich um ein Action-Adventure mit einem beträchtlich hohen Actionanteil. Captain Blake Hunter, seines Zeichens Top-Agent und Kampfkunst-Weltmeister, wird bei einem Wettkampf entführt und an einen ihm unbekannten Ort gebracht. In der Landschaft kann er sich völlig frei bewegen, allerdings trachten ihm zahlreiche Raubtiere und fernöstlich gekleidete Kämpfer nach dem Leben. Erfreulicherweise ist keiner der Gegner bewaffnet, so daß Blake stets eine reelle Chance zur Gegenwehr hat. Gekämpft wird nach bester Beat 'em Up-Manier, dem Spieler stehen also neben den herkömmlichen Faust- und Fußangriffen auch Abwehr und Special-Moves aller Art zur Verfügung. Da die Steuerung möglichst mit einem Gamepad erfolgt, müssen sich Anhänger dieses Genres kaum umgewöhnen. Zu diesem Spielaspekt kommen die Adventure-Elemente hinzu, die den Spieler versteckte Power-Ups, Schlüssel und natürlich den Ausgang eines Levels finden lassen. Dieser Adventure-Teil steht in Perfect Weapon jedoch weit zurück, Kombinationsgabe wird also nicht gefordert.

Camera obscura

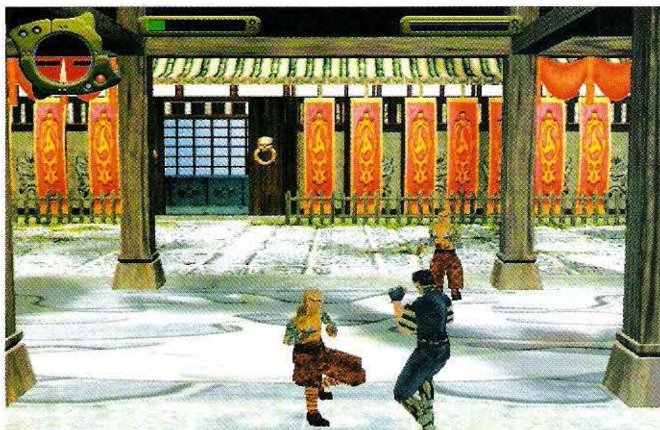
In den fünf zum Teil riesigen Levels steht immer ein Endgegner bereit, der zum Einsatz der gefundenen Power-Ups nötigt. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad des Spiels in der einfachsten Stufe moderat und für Einsteiger geeignet. Die ausnehmend schöne Grafik besteht ausschließlich aus dreidimensionalen Objekten, die mit hochauflösenden Texturen überzogen sind. Leider verleidet die Kameraführung die Freude an diesem Augenschmaus, da sich Blake oder seine Gegner oftmals außerhalb des sichtbaren Bildschirmausschnitts bewegen. Mindestens ebenso störend ist die Sprachausgabe, die Blake bei jeder Berührung mit einem Objekt oder dem Rand eines Abgrunds dazu veranlaßt, „Sackgasse" zu rufen.

Harald Wagner ■

Statement



Perfect Weapon ist ein recht gut gelungenes Actionspiel, bei dem der Adventure-Aspekt leider etwas zu kurz kommt. So sind die fünf Level recht schnell durchgespielt, und es besteht kein Anlaß, Perfect Weapon ein weiteres Mal aus dem Regal zu holen. Immerhin unterscheidet sich das Spiel wohltuend von dem üblichen Einerlei der Arena-basierten Beat 'em Ups.



Die einzelnen Gegnertypen haben unterschiedliche Kampfstile, auf die sich der Spieler unbedingt einstellen sollte.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	10%
Handling	75%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

Constructor

Konstrukteurs-

Eltern haften für ihre Kinder: Die Hoch- und Tiefbau-Abteilung von Acclaim und die Diplom-Zyniker von System 3 präsentieren mit dem Gemeinschaftswerk Constructor die zügelloseste Echtzeit-Aufbau-Orgie der letzten Monate. Constructor macht aus Ihnen einen Haus-Meister, der nur ein Ziel kennt: Bauen, bauen, bauen – möglichst schnell, möglichst viel, möglichst stabil, auf daß Ihnen die Mieter jeden Monat horrende Summen überweisen. Da stören eigentlich nur noch die Hippies, Psychopathen und Schlägertrupps in den Vorgärten...

Die hiesige Stadtverwaltung hat ein beachtliches Gelände als Baugebiet ausgewiesen und verkauft die Parzellen unterschiedlicher Größe an interessierte Investoren. Sie starten auf einem kleinen Anwesen inklusive Hauptquartier, einem Polier (Vorarbeiter) und einigen Arbeitern. Bevor Sie das erste Mietshaus hochziehen, brauchen Sie zunächst ein Sägewerk, in dem Bretter hergestellt werden. Sobald diese Anlage steht, dürfen Sie die ersten drei Häuser-Typen aufstellen. Das funktioniert ähnlich wie in Theme Hospital: Sie entscheiden sich für ein Modell, legen die Größe des Grundstücks fest (indem Sie einfach einen Rahmen aufziehen) und plazieren darin das Gebäude. Den Garten sollten Sie nicht zu knapp bemessen, da die Mieter zu einem späteren Zeitpunkt häufig auf Bäume, Treibhäuser, Gartenteiche, Lauben und Gartenzwerge bestehen und bei Nicht-Erfüllung ihrer Wünsche kurzerhand ausziehen oder beim Stadtrat „petzen". Wenn Sie mindestens ein Exemplar jeder der drei Gebäude-Arten besitzen, steigen Sie zur nächsten Stufe auf und besitzen bald ein Zementwerk, eine Ziegelei und eine Stahlfabrik, die wiederum das Material für noch größere und schönere Wohnungen liefern, in die dann noch anspruchsvollere und vermögendere Mieter einziehen. Parallel dazu wächst das Angebot an Spezial-Gebäuden, wie z. B. Schulen, Polizeistationen, Parks und Krankenhäuser. Wird's auf Ihrem Areal zu eng, kaufen Sie einfach ein weiteres Grundstück dazu – vorausgesetzt, die Stadtverwaltung hat nichts dagegen. Denn wer beispielsweise nur die Hälfte seines Grundbesitzes bebaut und den Rest brachliegen läßt, muß sich erst um die Beseitigung dieser Mißstände kümmern.

Waking up the neighbours

Neue Mieter, Arbeiter, Poliere, Polizeibeamte und Mitglieder der Mafia werden von Ihren Bewohnern „produziert". In den meisten Fällen dürfen Sie wählen, ob Sie die Miete einstreichen wollen oder stattdessen lieber einen zusätzlichen Bediensteten hätten. Eine gesunde Mischung beider Varianten ist die Voraussetzung dafür, daß Ihnen weder zu wenig Bargeld für den Grundstücks- bzw. Häuserkauf noch zu wenig Angestellte zur Verfügung stehen, die Ihre Habseligkeiten instandhalten und verteidigen. Verteidigen? Richtig, denn Sie konkurrieren gegen bis zu drei Bauherren, die nichts unversucht lassen, um Sie bei der Stadtverwaltung madig zu machen und Ihre arglosen Mieter zum Auszug zu nötigen. Zwecks ausgleichender Gerechtigkeit dürfen Sie auf exakt das gleiche Schreckensarsenal zurückgreifen wie Ihre Rivalen: Hippies besetzen mal eben leerstehende Häuser oder türmen inmitten ei-



Meisterschaft



Manche mögen's heiß: Die Flammen greifen auf die Nachbargebäude über.

ner Kreuzung gigantische Lautsprecherboxen auf, die mit sattem Sound die Anwohner aus den Betten heben. Diebe stibitzen Holz- und Zement-Vorräte aus des Nachbars Garten, Mr. Fixit kümmert sich um überflutete Keller, Psychopathen rücken mit Kettensägen an und debile Clowns betätigen sich als Brandstifter – das komplette Strafgesetzbuch rauf und runter wird durchexerziert.



Porentief rein: Ein Luxus-Badezimmer macht die Bewohner glücklicher.

Sollten Sie Opfer eines solchen Attentats werden, ist Selbstjustiz angesagt: Alarmanlagen melden rechtzeitig aufmarschierende Randalierer, Wachhunde wetzen Eindringlingen hinterher, und Ihre Privat-Polizei läuft Streife um die Häuser.

Hurra, hurra, die Schule brennt

In unregelmäßigen Abständen meldet sich die Stadtverwaltung und konfrontiert Sie mit Aufgaben der Gattung „Wie soll ich das bitte innerhalb von zwei Spiel-Jahren schaffen?!?!". Beispiel: drei Sandsteinhäuser inklusive Vollausstattung, Laube, Gartenmöbeln und Bäumen auf einem einzigen Grundstück errichten. Oder einen bestimmten Mieter des Gegners aus seinem Haus ekeln. Hier gilt das Motto: Alles oder nichts. Schaffen Sie die gestellte Aufgabe innerhalb des Zeitlimits nicht, werden Sie ohne Vorwarnung Ihres Amtes enthoben. Ansonsten schreibt man Ihnen Bonus-Punkte gut, mit denen Sie das Reklamations-Punktekonto ausgleichen können, das nicht erfüllte Mieterwünsche protokolliert. Apropos Mieter: Gegen die Untermieter in Ihren Wohnungen ist Else Kling der reinste Unschulds-Engel – kaum ein Tag vergeht, ohne daß irgendein Einwohner Sonderwünsche an-



Im Gebäude-Menü suchen Sie die passenden Häuser-Typen aus.



Auf der Übersichtskarte werden zusätzliche Parzellen erworben.

meldet und sich lautstark über seine Behausung beschwert. Die Ökos hätten statt des sündteuren Metallzauns der Vormieter lieber eine „biologische Hecke, in der kleine Tiere leben können", und die Neureichen bestehen auf dem Ausbau ihres Wohnklos mit Kochnische zum Traumhaus mit allen Schikanen. Zu diesem Zweck können Sie Küche, Bad, Wohn- und Schlafzimmer in mehreren Stufen aufmöbeln; Isolierverglasung (empfehlenswert für Wohnungen neben Fabriken), Schutzgitter und Rattenfallen aus der Gerätefabrik wirken ebenfalls wie Balsam auf den Seelen beunruhigter Bürger.



Aus dem Dschungel in den Dschungel: Der Hippie baut das Soundsystem auf.

Einstürzende Neubauten

Nicht jeder Mieter darf in jedes Domizil einziehen: Für ein feudales Südstaatenhaus (Stufe 5) brauchen Sie auch Bewohner der Stufe 5, die in der Regel von Stufe 4-Pärchen „ausgebrütet" werden. Alternativ können Sie die Häuser mit Computern ausstatten oder eine Schule bauen und über diesen Umweg die Kids „updaten". Auf Level 2 werden optional Polizisten und auf Level 3 sogar Mafia-Mitglieder produziert. Etwas komplizierter ist die Geburt von Handwerkern und Polieren, die im Austausch gegen jeweils drei „normale" Arbeiter bereitgestellt werden – etwas abstrakt, aber nicht ohne System. In einem gesonderten Menü stellen Sie Teams (bestehend aus Vorarbeiter plus mehreren Arbeitern) zusammen, die dem Ruf eines Button-Drucks folgen und sofort zum Einsatzort wetzen. Das ist gleichzeitig einer der entscheidenden Kritikpunkte von Constructor: Das Spiel verläßt sich weitgehend auf seine indirekte Steuerung, die an Umständlichkeit kaum zu toppen ist. Wer beispielsweise einen amoklaufenden Hippie kaltstellen will, muß zunächst nach „freien" Arbeitern suchen, von deren Existenz innerhalb von Gebäuden nur winzige Fähnchen künden. Diese Einheiten markieren Sie, wählen aus einem Menü den Attack-Button und klicken anschließend auf den Gegner – selbst Command & Conquer-Einheiten sind da viel „intelligenter" und wissen automatisch, in welchen Fällen sie einen Feind angreifen sollen. Nicht sehr viel cleverer verhalten sich die Mechaniker, die bei aktivierter Automatik schon mal unbeirrt an lichterloh brennenden Häusern vorbeiwetzen. Glücklicherweise darf man beschädigte Gebäude auch von Hand reparieren. Und wie merken Sie, daß es irgendwo in Ihrer gemütlichen Siedlung brennt? Indem Sie hektisch die Karte abscrollen, sobald Sie ein Knistern aus dem Lautsprecher hören.



Jeder Ihrer Störenfriede beherrscht bis zu vier Sabotage-Aktionen.



Was haben Sie auf Lager? Die Material-Übersicht verrät's Ihnen.



Gartenzwerge und andere Unentbehrlichkeiten liefert die Gerätefabrik.

Boah Constructor

Constructor ist nicht wie üblich in einzelne Missions-Häppchen unterteilt, sondern bietet stattdessen mehrere Spielmodi an: Wer die "Finanzherrschaft" an-

Die Iconleiste





In der Statistik-Abteilung wird u. a. dargestellt, welche Mieter in welchen Häusern leben, wieviel Miete sie zahlen und wie glücklich sie sind.



Mieter fünf verschiedener Qualitätsstufen ziehen in die Wohnungen ein.



Ausgeheckt: Mauern, Zäune und Hecken zieren die Grundstücke.

strebt, hat 40 Jahre Zeit, um eine glatte Million anzuhäufen. „Egomanie" bedeutet: mindestens ein Gebäude jeden Typs errichten, gekrönt von einer Pyramide als Symbol des Größenwahnsinns. Die „Weltherschaft" kann für sich beanspruchen, wer auf jedem einzelnen Claim zumindest ein Bauwerk aufgestellt hat. Die ultimative Herausforderung für jeden Constructor nennt sich „Utopiestaat" und setzt drei Exemplare jeder Mieter-Art voraus, die obendrein zu 90% zufrieden sein müssen. Eine nimmermehr endende Gaudi ist das nicht gerade – letztendlich spielt sich ein Modus wie der andere. SimCity-Abhängige fragen sich indes: Gibt es denn auch einen Modus, in dem man einfach nur bauen kann und nicht ständig Angst um seinen Besitz haben muß? Ja, den gibt es. In der sinnigerweise „Bauen, bauen, bauen" benannten Spielart dürfen Sie völlig isoliert konstruieren, was das Zeug hält. Die Gegner lassen sich in diesem Fall ausschalten, die Stadtverwaltung hingegen nicht. Außerdem werden zu Spielbeginn generell Schwierigkeitsgrad, Szenario (Dschungel, Asphalt, Kleinstadt usw.) und Startpunkt (wahlweise fair über die Karte verteilt oder zufallsgeneriert) abgefragt. Reizvoll ist in jedem Fall der Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler, bei dem sich die Baulöwen wegen der permanent wechselnden Auflagen des Stadtrats zwangsläufig mächtig ins Gehege kommen.

Denn Sie wissen nicht, was Sie tun sollen

Neben handelsüblicher Hardware und einem Faible für die herrlich alberne Aufmachung setzt Constructor vor allem Nerven wie Drahtseile voraus. Denn auch wenn System 3 den Schwierigkeitsgrad vor dem endgültigen Release noch etwas zu entschärfen gedenkt: Der Anspruch dieser komplexen Simulation ist beachtlich. Da man gleich gegen mehrere Widrigkeiten – Mieter, Gegner und Stadtrat – auf einmal kämpft, kommt man kaum zur Ruhe. Immerhin können Sie in den wirklich seltenen Momenten, in denen wenig los ist und Sie beispielsweise auf die Fertigstellung eines Gebäudes warten, die Spielgeschwindigkeit erhöhen. Hin und wieder lohnt sich auch ein Blick auf die Statistiken, die Sie über alle Aspekte Ihrer Kommune aufklären. Im Dunkeln tappen läßt Sie Constructor hingegen, was den Gesundheitszustand Ihrer Meute anbelangt. Wenn Sie die Einheiten nicht gerade einzeln anklicken, ist deren Befinden nicht erkennbar – und das läßt insbesondere Massenschlägereien/-schießereien zu einem ärgerlichen Lotteriespiel verkommen.

Petra Maueröder

Statement



Ein Blick auf die Wertung macht deutlich: Hm, völlig aus dem Häuschen scheinen die Redaktions-Architekten ja nicht zu sein – Pfusch am Bau also? Strategie-Fans mit Action-Allergie lassen die Constructor-Schachtel vorsichtshalber im Regal stehen: Der SimCity 2000-, Theme Park- und Siedler 2-Kundenstamm wird entsetzt sein, wie rasch und häufig man von den Gegnern attackiert wird und wie frustrierend die Aufgabenstellungen der städtischen Obrigkeit sein können. Ab einer gewissen Größe ist Ihr Imperium kaum noch überschau- und kontrollierbar; wenn dann erstmal an mehreren Ecken Flammen aus den Fenstern schlagen, können Sie einpacken. Das liegt in erster Linie an der indirekten Steuerung über Icons und Menüs – Anfälle der Marke „Wo sind diese #/&%$§ Handwerker?" sind an der Tagesordnung. Auch die Echtzeitstrategie-Extremisten mucken auf: keine Kampagne, keine Missionen, keine Rahmenhandlung, kaum Atmosphäre. Das ist wie WarCraft 2 oder Dungeon Keeper, nur ohne Levels. Motto: „Bauen Sie auf dieser Karte soviel Gold wie möglich ab" – brrrrrrr! Seine 78% hat sich Constructor aber dennoch verdient: Die Aufbau-Phasen sind naturgemäß äußerst unterhaltsam, die Aufmachung ist halbwegs originell, Gebäude und Animationen wurden mit erkennbarer Hingabe gestaltet, und man spielt's zumindest so lange motiviert, bis man alle Gehässigkeiten gegen die rivalisierenden Häusle-Bauer ausprobiert hat. Wir halten fest: Constructor hätte ruhig noch ein paar Liter Designer-Schweiß vertragen können – mit C&C-verträglicher Steuerung und ordentlichen Missionen wäre ein Eintrag in die Referenz-Liste fällig gewesen.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	0
DOS	●	Netzwerk	4
WIN 95	●	Internet	0
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	

REQUIRED
486 DX/4-100, 8MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM, 3MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM, 60 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-/Aufbaustrategie

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	65%
Spielspaß	**78%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Panic Soldier

Volle Panik

Nomen est omen, denn Panik hat man bei Panic Soldier ständig. Vor allem fragt man sich, warum jemand überhaupt solch ein Machwerk verbricht, das weder optisch noch spielerisch mit heutigen Maßstäben mithalten kann. Vielleicht soll es auch nur Ihre Nervenstärke testen...

Wir schreiben das Jahr 2045. Die Pazifikinsel Haslan Island wird von Terroristen besetzt, die von dort aus die Nachbarländer angreifen und für Angst und Schrecken sorgen. Wie gut, daß es die Elite-Truppe der Panic Soldiers gibt, die in riesigen Kampfrobotern sitzt und für Ruhe und Ordnung sorgen soll.

Statement



Warum nur? Muß man mit Gewalt versuchen, ein rundenbasiertes Spiel ins Echtzeit-Genre zu prügeln? Warum ist die Bedienung so umständlich, die Optik so öde und die Levels so einfältig? Panic Soldier besitzt nicht einmal den Charme vergleichbarer Shareware-Spiele, ist also eine rundum überflüssige Veröffentlichung, bei der gute Ideen so selten wie die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen sind.

Das ist alles andere als einfach, denn kaum hat man sich an den Anblick der zwar hochauflösenden, aber erschütternd tristen Grafik gewöhnt, verzweifelt der Spieler an der Steuerung. Hebt die Rückseite der Packung noch vollmundig das „intuitive Point-and-Click Interface" hervor, wird selbst der größte Optimist schnell auf den harten Boden der Tatsachen zurückgeholt.

Keine Intuition

Intuitiv heißt landläufig, daß eine Einheit mit der linken Maustaste angewählt und dann mit einem weiteren Linksklick auf eine Stelle der Karte dorthin geschickt wird. Nix da, Panic Soldier erwartet von Ihnen, daß Sie erst umständlich den Button „Move" anklicken und dann die Einheit entsenden. Oder Sie schalten im Kopf um und benützen die rechte Maustaste. Das ist nicht nur gewöhnungsbedürftig, sondern auch zeitraubend. Gleiches gilt für den Angriff gegnerischer Figuren. Von wegen Einheit wählen, Mauszeiger über den Feind und links klicken – nein, in Panic Soldier müssen Sie wieder rechts klicken, was für viel Verwirrung sorgt. Ebenfalls eine putzige Idee sind die bis zu vier Gruppen, aus denen Ihre Teams bestehen. Hier werden Sie schnell zum Tastenjonglieren verdammt, drücken mit der linken Hand auf dem Keyboard herum und flitzen mit der anderen über den Bildschirm auf der Suche nach dem richtigen Button. Außerdem behindert die geringe Sichtweite bei der nötigen Vorausplanung.

Florian Stangl



Bis zu vier Teams werden in Panic Soldier gleichzeitig kommandiert.



Auf die höhergelegenen Ebenen gelangen Sie nur über die bewachten Treppen. Wenigstens dürfen Sie ohne Höhenbeschränkung feuern.



Vor dem Einsatz stellen Sie Ihre Teams zusammen. Jeder Kämpfer besitzt unterschiedliche Fähigkeiten.



Im Menü auf der rechten Seite schalten Sie auf die zweite Waffe um.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	39%
Sound	31%
Handling	32%
Spielspaß	25%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CDV
Preis	ca. DM 40,-
Release	August '97

Krisenherde lassen sich entweder mit viel Diplomatie oder dem Einsatz kraftvoller Vernichtungswaffen beseitigen. Mass Destruction bevorzugt eindeutig die zweite Variante: Als Kommandant eines Kampfpanzers räumen Sie unter den gegnerischen Truppen mächtig auf.

Mass Destruction

Zerstörungswut



Prächtige Explosionen entschädigen für den etwas eintönigen Spielablauf.


Sie können zwar alles zerstören, dürfen es aber laut Einsatzplan nicht immer.


Stehen Sie hinter einem Gebäude, wird dieses transparent.

Geradlinig und ohne Umschweife, so präsentiert sich Mass Destruction, bei dem der Name wahrhaftig Programm ist. Egal, ob Geiseln befreit oder Langstreckenraketen zerstört werden müssen, mit einem gut bewaffneten Panzer und schnellen Reaktionen lassen Sie es ziemlich krachen. Drei verschiedene Modelle stehen zur Auswahl, die von langsam, aber stark gepanzert bis schnell und verwundbar reichen. Nach dem Studium der Missionsbeschreibung kann es auch gleich losgehen, denn Mass Destruction ist alles andere als eine akkurate Panzersimulation, sondern ein handfestes Actionspiel. Sie sehen Ihr Vehikel, die Gebäude, Pflanzen und Gegner aus einer isometrischen Perspektive, die aber dreidimensional dargestellt ist. Um sich auch hinter oder in Gebäuden orientieren zu können, werden diese gegebenenfalls transparent. So lassen sich immer wieder nützliche Bonuswaffen oder eine neue Panzerung finden, die Sie aufgrund der beachtlichen Übermacht des Gegners auch dringend nötig haben.

Sand im Getriebe

Den Panzer steuern Sie entweder mit einem Gamepad oder der Tastatur über Gras, Sand oder Eiswüsten, wobei sich die Manöverierfähigkeit je nach Untergrund ändert. Auf Straßen flitzt der tonnenschwere Koloß noch ordentlich umher, doch im Wüstensand oder im Dickicht wird der Panzer ziemlich behäbig, was ihn deutlich angreifbarer macht. Um sich zu verteidigen oder Gegner, Bäume und Gebäude in handliche Teile zu zerpusten, stellt Mass Destruction ein entsprechend umfangreiches Waffenrepertoire zur Vefügung. Vom simplen Maschinengewehr über Geschosse mit höherer Durchlagskraft und Lenkraketen reicht es bis zu Minen, Flammenwerfer oder Clusterbomben. Fünf Kampagnen mit je fünf Missionen und teilweise Bonusaufträgen stehen zur Verfügung, die neben schnellen Reaktionen auch Vorplanung verlangen, was die richtige Wahl des Panzers angeht.

Florian Stangl ■

Statement



Die Grafik gefällt vor allem durch die imposanten Explosionen, die Steuerung ist direkt und der Schwierigkeitsgrad beschäftigt auch Profis eine Weile. Größtes Manko von Mass Destruction ist die mangelnde Abwechslung. Obwohl das Ziel jeder Mission anders ist, bleibt die Vorgehensweise auf Dauer zu eintönig, um lange zu motivieren. Im Mehrspieler-Modus macht es sogar noch weniger Spaß.



Auf Straßen ist der Panzer beweglicher als auf dem matschigen Untergrund.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	●
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 31 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 31 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	68%
Sound	62%
Handling	74%
Spielspaß	**71%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interac.
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Jurassic War

Steinzeitkrampf

Saurier sind nicht mehr aufzuhalten: Nicht nur im Kino, sondern auch im Echtzeit-Strategiespiel Jurassic War treiben sie ihr Unwesen. Acht prähistorische Völker kloppen sich um die Herrschaft in der Steinzeit, indem sie zaubern, prügeln und mit Steinen werfen.

Das Genre der Echtzeit-Strategiespiele hat schon so gut wie alle möglichen Szenarien gesehen: Weltkriege, Schlachten in der Zukunft, Konflikte in Fantasy-Welten, und dank Jurassic War dürfen wir endlich auch in der Steinzeit unser strategisches Geschick unter Beweis stellen. Die koreanischen Entwickler von TRIC (War Diary) haben dabei gleich acht verschiedene Stämme eingebaut, deren unterschiedliche Fähigkeiten für mehr Abwechslung sorgen sollen. Einige besitzen große Körperkraft und schlagen wild um sich, andere sind technisch weiter und benutzen Pfeil und Bogen, wieder andere können zaubern oder Dinosaurier als Kampfmaschinen abrichten. Die einzelnen Missionen sind aber für alle Stämme gleich und beginnen ganz simpel mit dem Einsammeln einer bestimmten Menge Nahrung, die auch als Ressource für den Bau neuer Einheiten zählt.

Statement



Erstmal verdient Jurassic War ein Lob für die witzige Idee mit Steinzeitmenschen und Sauriern, doch die technisch sowie spielerisch erschreckend mäßige Umsetzung macht den guten Ansatz zunichte. Vor allem die völlig langweilig aufgebauten Levels und die unausgegorenen Fähigkeiten der einzelnen Stämme lassen keine höhere Wertung zu – Gameplay aus der Steinzeit eben.

Mammut-Steaks

Nahrung finden Sie in Form von Tieren wie Säbelzahntigern oder Mammuts, die von Ihren Leuten erlegt werden müssen. Die Überreste werden aufgesammelt und am besten in zu bauende Futtersilos gebracht. In jedem Level lernen Sie neue Gebäude und Einheiten kennen, die beim Herumstreunen auf der Karte immer wieder magische Gegenstände oder Waffen finden, die sie dann einsetzen können. Die Grafik ist trotz SVGA leicht unübersichtlich, oft verbergen sich Tiere hinter Bäumen und sind so unnötig schwer zu bekämpfen. Ärgerlich ist auch der Umstand, daß keine der Einheiten sich über Sprachausgabe meldet und Angriffe auf die eigene Basis nur als kleine Textmeldung zu sehen sind. Unverständlich ist auch die geringe Sichtweite der meisten Einheiten, was die Orientierung zusätzlich erschwert.

Florian Stangl ■



Da freut sich der Optiker: Das Menü zur Auswahl der acht Steinzeit-Stämme ist ebenso nichtssagend wie anstrengend fürs Auge.



Acht Steinzeit-Stämme ringen in Jurassic War um die Vorherrschaft im dichtbevölkerten Dschungel.



Sprachausgabe gibt es nicht, die Meldungen werden als Texteinblendung gezeigt.



Aller Anfang ist schwer, auch bei Jurassic War. Zuerst müssen Sie die notwendigen Nahrungsmittel für die Bewohner Ihres Dorfs beschaffen.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS	●	Netzwerk	8
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	56%
Sound	49%
Handling	61%
Spielspaß	44%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CDV
Preis	ca. DM 40,-
Release	August '97

Wenn ein Grafikkartenhersteller ein Jump&Run-Spiel entwickelt, sollte man nicht mehr als ein schlichtes Werbespiel erwarten. Doch im Auftrag von Accolade hat ATI ein mehr als konkurrenzfähiges Produkt entwickelt, das nun endlich den Weg von den Konsolen auf den PC gefunden hat.

Super Bubsy
Katzenjammer



In den ersten Levels sind die Woolies noch gänzlich unbeweglich, erst später werden sie zu einer ernsthaften Bedrohung.



An den stark bevölkerten Gefällen sollte man nie zu schnell werden.



Sprünge auf den Kopf der Woolies sind Bubsys einzige Waffe.

Bubsy ist eine recht menschliche Kotze, die eines Tages eine ungeheure Entdeckung machen muß: Die außerirdischen Woolies vom Planeten Rayon sind auf der Erde gelandet, um sämtliche Wollknäuel zu stehlen und ihren Königinnen Poly und Ester zu bringen. Als Katze kann man diesem Treiben natürlich nicht untätig zusehen, also macht sich Bubsy auf, die Erde zu retten. Völlig unbewaffnet stellt sich die Katze in über 50 Levels den Woolies, wobei ihr das Leveldesign und die Unbeweglichkeit der Aliens zugute kommt. Die Levels dieses zweidimensionalen Jump&Runs bestehen meist aus vielen übereinander stehenden Ebenen, so daß man den Woolies sehr einfach auf den Kopf springen und sie so vernichten kann. Die Levels sind sehr groß und nicht ganz einfach, so daß Super Bubsy durchaus eine Herausforderung darstellt. Die Kombination aus Rutschen, beweglichen Plattformen und Abgründen stellt auch so manchen Jump&Run-Profi vor schwierige Aufgaben. Leider kennt man nach dem vierten Level schon alle Spielobjekte wie Wasserrutsche, Autos oder Kanoldeckel, die späteren Levels bieten also außer einer neuen Zusammenstellung oll dieser Objekte nichts Neues.

Strohfeuer

Eigentliches Ziel in den einzelnen Levels ist es, innerhalb einer vorgegebenen Zeit zum Ausgang zu gelangen. Ob man auf dem Weg dorthin Aliens vernichtet, Wollknäuel einsammelt oder nach Geheimlevels sucht, bleibt ganz dem Spieler überlassen. Neben der üblichen Highscore-Liste locken als Anreiz zum vollständigen Durchstöbern der Spielfläche Videosequenzen aus dem gleichnamigen amerikanischen Cartoon. Diese liegen aber auch unverschlüsselt auf der CD-ROM, also ist die Motivation zum Durchspielen von Super Bubsy ziemlich gering. Dennoch ist Accolades Jump& Run eines der besten Spiele des Genres der letzten Monate, da die Kombinotion aus Geschwindigkeit, Grafik und Leveldesign überzeugen kann.

Harald Wagner ■

Statement



Da Super Bubsy auf den Konsolen nicht für Begeisterungsstürme sorgen konnte, hätten sich Accolade oder ATI für die PC-Version durchaus die Arbeit machen können, die Levels neu zu designen. Zwar ist keiner wirklich schlecht, aber bereits nach kürzester Zeit hat man alles gesehen, und man spielt nur noch in der vergeblichen Hoffnung, doch noch etwas Neues zu entdecken.



Mit Hilfe der Wasserrutschen kann sich Bubsy schnell vorwärts bewegen. Am Ende einer Rutschbahn wartet stets eine Gefahr.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	-	
	DOS	Netzwerk	-	
●	WIN 95	Internet	-	
●	Cyrix	GeneralMidi	●	
●	AMD	Audio		

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Jump & Run

Grafik	70%
Sound	72%
Handling	75%
Spielspaß	70%

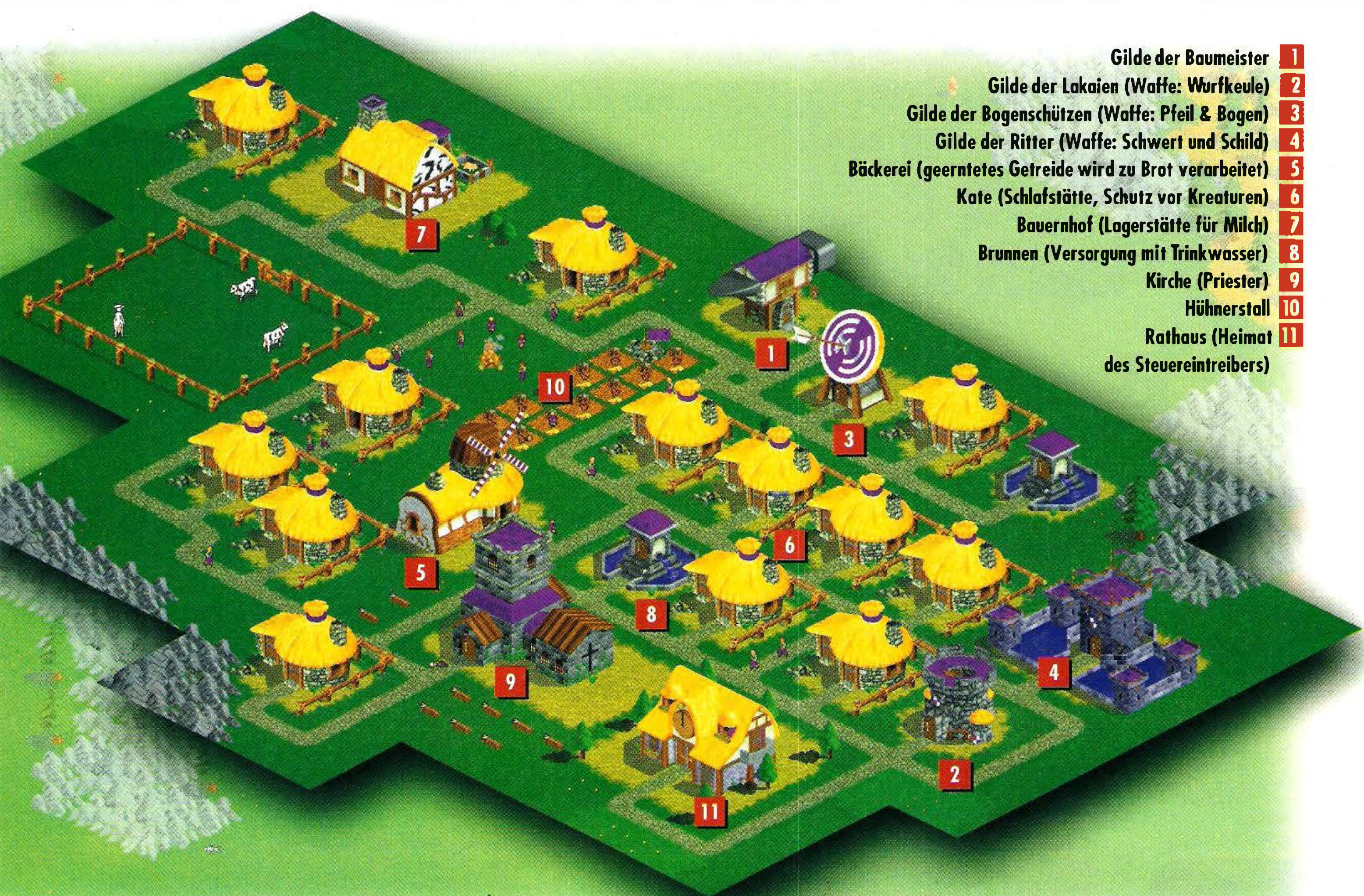
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

Beasts & Bumpkins

Hüttenzauber

Zu einer Zeit, als nicht die Brüsseler EG, sondern vielmehr Drachen, Zombies und die Pest als die natürlichen Feinde der Landbevölkerung galten, spielt Beasts & Bumpkins („Bestien & Bauernlümmel") von Electronic Arts. Nepper, Schlepper, Bauernfänger sind jedoch nicht die einzigen Widrigkeiten, mit denen Sie im Lande Lokyadore konfrontiert werden, das die Kulisse für eine vergnügliche Mischung aus WarCraft 2 und Die Siedler 2 abgibt.

Das fängt ja gut an: Vom amtierenden König geächtet, des Landes verwiesen, auf einer deprimierend einsamen Insel ausgesetzt und umgeben von einigen feisten „Bumpkins" – Schmach und Rachegelüste könnten nicht größer sein. Doch ohne eine ordentliche Armee dürfte die geplante Abreibung für den aufgeblasenen König Roland von vornherein zum Scheitern verurteilt sein. 30 Missionen lang haben Sie Zeit, um aus bescheidenen Mitteln ein Heer mit Lakaien, Bogenschützen, Rittern und Kavallerie zusammenzustellen, mit dem Sie schließlich gegen den verhaßten Regenten antreten. Die Anfänge gestalten sich erwartungsgemäß bescheiden: In vielen Missionen startet man lediglich mit einigen Gebäuden und jeweils zwei Männern und Frauen. Ehe Sie zur Ausbildung der Krieger schreiten, müssen Sie daher die vorhandene Bevölkerung vervielfachen – und das geht nur mit ausreichend Kost und Logis, also Nahrungsmitteln und Unterkünften. Satte, zufriedene Bürger sind leistungsfähiger, potenter und leben generell länger. Leere Mägen gelten hingegen als Ursache dafür, daß Ihre Untergebenen krankheitsanfällig werden, miesepetrig auf den Straßen herumhängen und schon bald das Zeitliche segnen. Wenn Sie alles richtig machen, präsentiert sich Ihnen bald der Anblick eines idyllischen Dorflebens wie aus dem Bilderbuch: Kids spielen auf den Plätzen, fesche Bäuerinnen melken Kühe und schütteln Apfelbäume, schneidige Bauern errichten Katen und ernten Getreide, tapfere Recken kümmern sich um den Schutz der Bevölkerung und tattrige Greise schlurfen grantelnd durch den Ort.



Wann wird's mal wieder richtig Sommer?

Der nächste Winter kommt bestimmt, und deshalb legt der kluge Herrscher Nahrungsmittelvorräte für die kalte Jahreszeit an. Das setzt wiederum eine ausgeklügelte Planung voraus, denn ähnlich wie Lords of the Realm von Sierra/Impressions unterliegt auch die Echtzeit-Welt von B&B einem Wechsel der Jahreszeiten: Im Frühjahr, spätestens aber im Sommer, müssen Sie Weizenfelder anlegen und die Saat ausbringen – andernfalls sterben die empfindlichen Pflanzen den Kälte-Tod. Der Herbst ist traditionell die Erntezeit, in der fleißige Helfer mit Sensen anrücken und die Garben in die Windmühle bringen. Milch von glücklichen Kühen darf das ganze Jahr über gemolken werden; auch die Hühner legen unabhängig von Wind und Wetter ihre Eier. Mehrere Brunnen befördern außerdem sauberes Wasser ans Tageslicht. Das Trickreiche daran: Zwar produzieren Ihre Gefolgsleute all diese Waren im Schweiße ihres Angesichts, aber das hindert Sie als Gebieter nicht daran, beim anschließenden Verkauf wieder kräftig daran zu verdienen. Im Finanz-Menü stellen Sie ein, welche Beträge für Brot, Wasser, Apfelwein, Eier und Milch fällig werden – zu niedrige Preise treiben Sie rasch in den Ruin, zu teure Lebensmittel machen die Bürger depressiv und kleinkriminell.



Nächte (locken Zombies an) künden einen Jahreszeitenwechsel an.



Halt' durch, Barry, wir kommen: Die Befreiungsaktion hat geklappt.



Ein Briefing im WarCraft 2-Format leitet jede der 30 Missionen ein.



Alle packen mit an, damit die Ernte vor dem Winter abgeschlossen ist.



Die scrollbare Iconleiste am unteren Bildschirmrand enthält alle Gebäude.

Alles eine Frage der Spezialisierung

Bauernregel Nummer 278: Liegt der Bauer tot im Zimmer, lebt er nimmer. Und in diesem Fall kommt der Priester und verbuddelt die sterblichen Überreste im Umkreis des Gotteshauses, auf daß von der Leiche keine Seuchen ausgehen. Unter dem Motto „Nur der gläubige Mann wird bestehen" beherrscht der Priester u. a. auch die Kunst des Feuerlöschens und der Heilung von Pest. Wie alle anderen Spezialfiguren in Beast & Bumpkins müssen Sie den Geistlichen zunächst ausbilden lassen (in diesem Fall in der Kirche). Dafür sind vor allem die Gilden vorgesehen: Wenn man aus einem Bauern gegen entsprechende Bezahlung z. B. einen Baumeister (verdoppelt seine Baugeschwindigkeit), Lakaien, Ritter, Magier oder Bogenschützen macht, mutiert er zum „Workaholic" und hat keine Augen mehr für die weibliche Landbevölkerung; glücklicherweise läßt sich dieser Vorgang bei Bedarf rückgängig machen. Jede Gilde verkraftet bis zu sechs Mitglieder gleichzeitig; stehen größere Kämpfe bevor, müssen Sie zwangsläufig mehrere Gilden errichten. Wer ein Rathaus besitzt, darf zudem einen Steuereintreiber einsetzen, der von Haus zu Haus marschiert und in Ihrem Namen kräftig abkassiert – im krassen Widerspruch zu Robin Hood'schen Tugenden nimmt er es von den Armen und gibt es den Reichen. Spielmänner erheitern das gemeine Volk mit allerlei derben Späßen und Jonglier-Einlagen, was für ausgelassene Stimmung im Dorf sorgt. Ungemein nützlich ist auch ein Fahnenjunker, der gegnerische Gebäude kurzerhand besetzt. Abgerundet wird die Berufswelt durch den Speerkämpfer, den Sie zur Bestrafung von Dieben, Mördern und anderen Spitzbuben einsetzen können.

Seid fruchtbar und mehret Euch

Wir können nur Spekulationen darüber anstellen, was Bauer und Bäuerin des Nachts in ihren Katen treiben. Die Folge ist jedenfalls, daß in der darauffolgenden Saison eine stolze Mama ihr Jüngstes vor dem Haus in der Wiege schaukelt und kurz darauf ein quietschfideler Junge oder ein Mädel ums Haus tobt. Schieflagen in der Geschlechter-Verteilung werden übrigens automatisch „korrigiert": Wurden versehentlich zu viele Herren zu Gilden-Mitgliedern befördert, wird man kurz darauf einen deutlichen Anstieg des männlichen Nachwuchses feststellen. Pest, Schattenwölfe, Riesenwespen, gegnerische Attacken, niedrige Lebenserwartung, mangelnde bzw. zu teure Le-

bensmittel, fehlende Nachtquartiere (d. h. die Bewohner müssen im Freien schlafen), zu starke Beschäftigung der männlichen Bevölkerung – all das kann dazu beitragen, daß Ihre Bevölkerung dezimiert wird. Stirbt Ihnen der letzte Bewohner bzw. die letzte Bewohnerin unter den Händen weg, haben Sie ein ernsthaftes Problem. Fällt ein Schattenwolf-Rudel während der Abwesenheit Ihrer Soldaten ins Dorf ein, muß das nicht zwangsläufig das Aus für Ihre Gemeinde bedeuten: Frauen, Kinder und ältere Bewohner beherrschen nämlich die mittelalterliche Form der Selbstverteidigung und wehren sich mit Steinen gegen das Fantasy-Bestiarium.

New kids on the block

Apropos Kinder: Die eignen sich wegen ihres überschäumenden Temperaments hervorragend, um das anfangs abgedunkelte Territorium zu erkunden. Wenn man allerdings nicht höllisch aufpaßt, werden die Teenies rasch Opfer eines Schattenwolfes oder fallen dem Stachel einer Wespe zum Opfer. Damit Ihre Entdecker unterwegs nicht verhungern, ernähren sie sich von Pilzen – jedenfalls so lange, bis sie ein giftiges Exemplar erwischen. Das Sondieren der Gegend lohnt sich: Neben Heiltränken findet man in vielen Nischen wertvolle Gold-Schätze, Pokale oder Schlüssel, die zufälligerweise ins Schloß eines Tores passen, das den Weg zu einem geheimen Ort versperrt. Durch diese und andere kleine "Puzzles" bekommt Beost & Bumpkins sogar einen dezenten Adventure-Einschlag.

Seid furchtbar und wehret Euch

Kämpfe laufen im Echtzeit-Verfahren ab: Sie markieren einfach Ihre Truppen mit einem Rahmen oder per Shift-Taste und klicken auf den Gegner bzw. das zu zerstörende Gebäude. Hält man die Strg-Taste gedrückt, werden bei Bedarf sogar Bäume abgeholzt, wodurch sich vortrefflich Schneisen in allzu dichtes Buschwerk schlagen lassen. Über mangelnde Abwechslung der Missionen kann man sich wahrlich nicht beklagen: Mal müssen Sie Ihre Stadt vor einmarschierenden Zombies schützen, ein andermal sollen Sie die Pest ins angrenzende Dorf einschleppen oder einfach nur ein bestimmtes Gebäude in die Luft jagen. Überraschend meldet sich hin und wieder das mittelalterliche „e-Mail-System", das Ihnen Hinweise zur weiteren Vorgehensweise gibt oder Sie über eine veränderte Situation informiert. Daß die dümmsten Bauern nicht nur die sprichwörtlich dicksten Kartoffeln haben, sondern daß diese Herrschaften in erster Linie nunmal ziemlich dumm sind, stellen sie in Mission 16 von insgesamt 30 Aufträgen eindrucksvoll unter Beweis: Aus einem extrem gut bewachten Verlies befreien sie einen gekidnappten Steuereintreiber namens „Barry mit den Goldhosen".

Geht's Euch noch gut?

Von solchen Stirnrunzlern abgesehen verhalten sich ihre Untertanen normalerweise recht vernünftig: Im Herbst helfen alle freiwillig bei der Ernte mit, und wenn eine neue Baustelle eröffnet wird, rücken die Bauern augenblicklich mit Werkzeug an.

Sprücheklopfer

A kind of magic beherrschen Ihre Zauberer: Sie wählen anhand eines „Sprücherads" die gewünschte Formel, und schon legt der Magier los – genügend Mana (Zauberkraft) vorausgesetzt, das sich erst mit der Zeit regeneriert. 15 verschiedene Zaubersprüche gibt es, darunter „Fallen sichtbar machen" und Feuerbälle. Ähnlich hilfreich ist ein Priester, der nicht nur Pest-Epidemien auslösen und heilen kann, sondern auch verwundete Personen kuriert, den Schutz-Spruch beherrscht und hungrige Geschöpfe mit einem „Fastfood"-Zauber belegt.





Strafe muß sein

Während der eine oder andere herzhafte Fluch zuweilen noch akzeptiert werden kann, hört bei Tatbeständen wie Körperverletzung oder gar Mord der Spaß auf. Deshalb sollten Sie einen Bewohner zum Speerkämpfer ausbilden, der für Recht und Ordnung sorgt – die Kriminalitätsrate dürfte dadurch spürbar sinken. Falls es dennoch zu einer Straftat kommt, wird der Schuldige von Ihrem Scharfrichter seiner gerechten Bestrafung zugeführt. Im Finanz-Menü stellen Sie ein, welche Strafen für Flüche, Diebstähle, Körperverletzungen und Morde verhängt werden. Die Möglichkeiten reichen von einer moderaten Geldstrafe über Kerkerhaft und Daumenschrauben bis hin zur nicht-öffentlichen Exekution.







Links: Mit der Zeit füllt sich der Gottesacker mit Grabsteinen. Das Einsammeln der Leichen durch den Pfarrer beugt der Seuchengefahr vor.



Inmitten eines Labyrinths findet Ihr Trio einen Hebel und ein Schwert.



Unverschämt hohe Brotpreise lassen den Umsatz dramatisch einbrechen.



Die Feuerbälle des Magiers sind eine enorme Unterstützung für Ihre Armee.

Gelegentlich kann es aber notwendig sein, für bestimmte Tätigkeiten Prioritäten zu setzen. Beispielsweise dürfen Sie Bäuerinnen zum Kühe-Melken verdonnern. Das Warenwirtschaftssystem ist bei weitem nicht so komplex wie etwa bei Die Siedler 2 – anstelle von Bauernhof, Windmühle und Bäckerei reicht Ihren „Bumpkins" beispielsweise ein einziges Gebäude, um Brot herzustellen. Zudem entfällt die Transport-Problematik: Wege werden automatisch gebaut und mit dem nächstgelegenen Bauwerk verbunden. Letztere können zwar von einem Baumeister repariert, nicht aber abgerissen bzw. verkauft werden.

Nordisch by nature

Okay, auf dem allerneuesten Stand der Technik ist die isometrische, teils gerenderte, teils gezeichnete Beasts & Bumpkins-2D-Grafik nun wirklich nicht mehr. Die Einheits-Perspektive (640x480 Bildpunkte, 256 Farben) kann weder gezoomt noch gedreht werden – Nachteil: Auf diese Weise übersieht man häufig Personen, die sich unbemerkt hinter Bäumen oder Gebäuden aufhalten. Die Animationsphasen der Figuren lassen sich an einer Hand abzählen, was aber der Herzigkeit des Gewusels keinen Abbruch tut. Ärgerlicher sind da schon einige seltsame Eigenheiten des Interface: Da haben die Spieldesigner alle Möglichkeiten, die Gebäude-Iconleiste an einem sinnvollen Ort (z. B. im Menü am oberen Bildschirmrand) unterzubringen. Und was machen die B&B-Entwickler? Sie plazieren einen schmalen grauen Balken an der rechten unteren Spielfeldbegrenzung, der bei Cursor-Berührung eine Gebäude-Liste enthüllt – also genau dort, wo man beim Scrollen zwangsläufig „hängenbleibt". Das wirft die Frage auf: Wie übermüdet müssen Programmierer und Beta-Tester sein, um einen solchen Unfug zuzulassen? Auf die Dauer mindestens ebenso nervtötend können die Soundeffekte sein; dazu zählen permanent klappernde Türen, die Klopf- und Sägegeräusche der Handwerker und die Sprüche Ihrer Untertanen, die im plattesten Deutsch über den Zustand ihres Hormonspiegels bzw. Magens referieren („Ich brauche weibliche Gesellschaft", „Ich hab' sooooo 'nen Hunger..."). Einen weiteren Anhaltspunkt über die Verfassung der Einheiten liefert Ihnen eine farbige Leiste über den Köpfen der Einheiten; im Gegensatz zu Theme Park oder Theme Hospital sieht man es den Bewohnern allerdings nicht an, ob sie sauer, durstig oder hungrig sind. Keine Informationen gibt es auch zum Thema „Wie gut war ich eigentlich?" – ein De-Briefing mit einer Aufstellung der eigenen und gegnerischen Verluste etc. fehlt.

Petra Maueröder

Statement



Es hat bei weitem nicht die Gebäude- und Einheiten-Vielfalt eines WarCraft 2 oder Die Siedler 2, bietet weniger Spieltiefe (z. B. hinsichtlich des Waren- und Transportsystems), hinkt grafisch ungefähr zwei Jahre dem Standard hinterher und kriegt trotzdem einen soliden Siebziger: Das bezaubernde Spieldesign von Beast & Bumpkins macht's möglich. Unterschied zum Blue Byte-Evergreen: Auf gemütliches, stundenlanges Aufbauen der Gemeinden wird weitgehend verzichtet – die Dörfer sind kleiner und überschaubarer, die Missionen kürzer und knackiger, Zeitdruck und Anspannung größer. Schweißperlenträchtiger Streß ist zum Beispiel angesagt, wenn die Pest ausbricht und es der angehende Priester nicht mehr bis zur Kirche schafft, oder wenn der letzte männliche Bewohner partout die Horden holder Weiblichkeit verschmäht. Spielenswert wird dieses Strategie-Kleinod durch witzige Details wie die wechselnden Jahreszeiten, die Bestrafung krimineller Elemente und die „natürliche" Fortpflanzung Ihrer Bürgerschaft. Dem gegenüber stehen Missetaten wie die Benutzeroberfläche, für die man den Spieldesignern eigentlich Daumenschrauben anlegen müßte; Grafik, Komplexität und Mehrspieler-Modus lassen zudem noch Verbesserungsspielraum für eine hoffentlich angedachte Fortsetzung. Gefallen dürfte Ihnen Beast & Bumpkins, wenn Sie Teil 2 von Die Siedler, WarCraft oder Lords of the Realm leidenschaftlich gern gespielt haben und nach leichtverdaulichem Ersatz mit vergleichbarem Flair suchen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Aufbau-/Echtzeit-Strategie

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Swing

Kippende Wippen

Mit Montezuma, Flying Saucer und nicht zuletzt Swing zielt Software 2000 jetzt verstärkt auf ein internationales Publikum. Obwohl man nicht erwarten kann, daß Swing einen ähnlichen Bekanntheitsgrad wie Tetris erreicht, so steckt doch ein ähnliches Suchtpotential in dem aufwendig präsentierten Denk- und Geschicklichkeitsspiel.

Wenn man den Designern von Software 2000 unterstellt, daß sie ihre Programmnamen passend zur jeweiligen Spielidee vergeben, so liegt hier eigentlich ein kleiner Übersetzungsfehler vor. In Swing (dt: Schaukel) geht es nicht etwa darum, farbige Kugeln in Tetris-Manier auf Schaukeln anzuordnen, sondern auf kleinen Wippen („Seesaws") am unteren Bildschirmrand. Auf jeden Arm dieser vier Wippen lassen sich bis zu acht Kugeln unterschiedlichen Gewichts und unterschiedlicher Färbung stapeln. Allzu bunt sollten nah beieinander liegende Farben freilich nicht gemischt werden, da der Spieler die ständig wachsenden Kugelstapel nur durch das Bilden von gleichfarbigen Dreierreihen wieder abtragen kann. Wie beim Genre-Urahn kann der Spieler die Abwurfposition des nächsten Spielsteines frei bestimmen. Noch weiter gehen die Ähnlichkeiten zu Tetris allerdings nicht: Zum einen sorgen die beweglichen Wippen, die ihre Armstellung je nach Gewichtsverteilung verändern, für ständige Verschiebungen auf dem Spielfeld. Zum anderen kann die Farbe der nächsten Kugel – in gewissen Grenzen – vom Spieler selbst beeinflußt werden: Aus einem Reservoir von acht Kugeln rutscht nämlich immer genau diejenige nach, unter der sich der „Wurfarm" zur Zeit des Kugelabwurfes befindet. Das ist noch nicht alles, denn mehr als 30 verschiedene Extras (Bomben, Joker, Steine etc.), die in regelmäßigen Abständen ins Reservoir flutschen, bringen entweder unverhoffte Bonuspunkte oder zusätzliche Verwirrung.



Wenn alle vier Bonuslampen aufleuchten (links oben im Bild) ...



... hat der Spieler einige Sekunden Zeit, um weitere Reihen abzutragen.



Vollständige Kugelreihen lösen sich in nett animierten Explosionen auf.

Technisch konkurrenzfähig

Obwohl das einfache Spielprinzip seinen Charme wohl auch in einer weniger pompösen Grafikengine entfalten könnte, hat Software 2000 technisch alle Register gezogen. Die hübsch animierten Kugeln lösen sich beim Komplettieren einer Dreierreihe nicht einfach in Luft auf, sondern zerspringen in prachtvollen SVGA-Explosionen. Wer vom Swing-Fieber gepackt wird, kann sich außerdem auf einen Hörgenuß der obersten Kategorie einstellen: Elf Audiotracks in einer Gesamtlänge von über einer Stunde werden per Zufall in das Spiel eingemischt. Während sich die Motivation im Ein-Spieler-Modus nur aus den ständig neu hinzukommenden Kugelfarben und -mustern ergibt, hat sich Software 2000 einige Sonderregeln für den Multiplayer-Modus einfallen lassen: Jeder Spieler kann seinen Gegnern durch das gezielte Umkippen der Wippen einzelne Spielsteine zuschleudern, was zu noch größerer Unordnung in deren Kugelstapel führt.

Thomas Borovskis ■

Statement



Es ist schon erstaunlich, welches Suchtpotential in den einfachsten Spielideen stecken kann. Wer das Tetris-Prinzip nach all den Jahren noch riechen kann und die Möglichkeit hat, über Netzwerk oder Modem mit anderen zu spielen, sollte Swing auf keinen Fall achtlos liegen lassen. Auch wenn das Kugelwerfen für einen Solo-Spieler irgendwann monoton wird, steckt im ausgeklügelten Multiplayer-Modus ein riesiges Suchtpotential.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	8
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 34 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 125 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Denkspiel

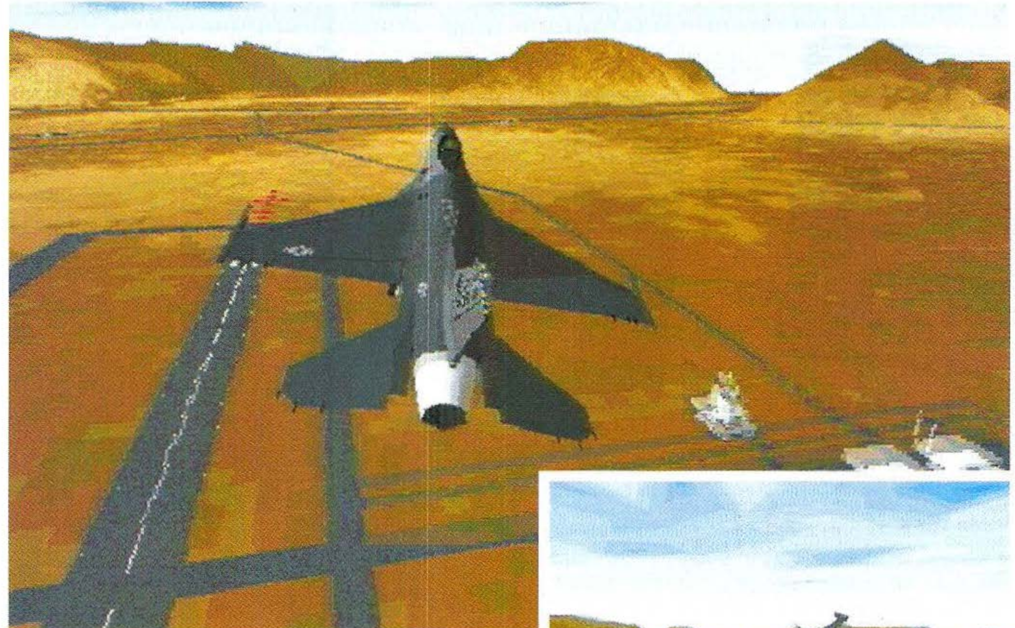
Grafik	75%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 50,-
Release	September '97

F-16 Fighting Falcon

Höhenflug

Das amerikanische Vielzweckflugzeug F-16 mußte bisher schon für zahlreiche Flugsimulationen herhalten, die immer perfekter die Arbeit eines Kampfpiloten nachbildeten und sich daher immer ähnlicher wurden. Auch Digital Integration konnte der Versuchung nicht widerstehen und veröffentlicht nun nach vielen Jahren Entwicklungszeit ihre Version des Jägers.



Die teils sehr großen Städte und Flughäfen bauen sich erst spät auf, dadurch wird die Grafik beschleunigt.

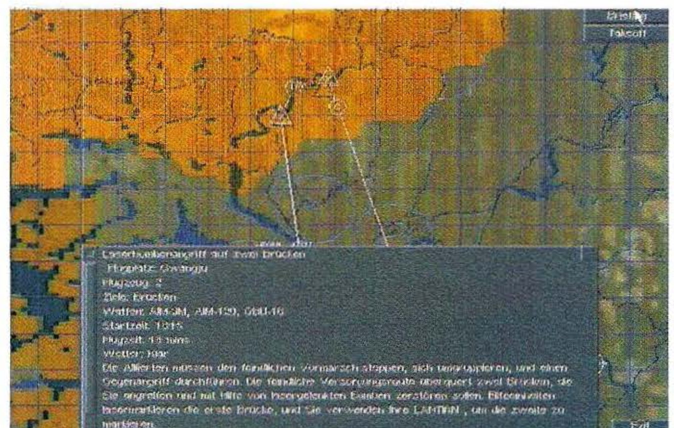


Die F-16 des Spielers ist wie auch die simulierten F-16 komplett animiert, man sieht Fahrwerk und Luftbremsen in realistischer Bewegung.

Wenigstens optisch kann sich F-16 Fighting Falcon vom Gros seiner direkten Konkurrenten positiv unterscheiden. Zwar sind Gebirgslandschaften mit realistischen Bodentexturen, ausschließlich dreidimensionalen Objekten und glaubwürdigen Nebeleffekten längst keine Seltenheit mehr, die schnelle Grafikdarstellung kann aber ein Fluggefühl vermitteln – bei komplett aktivierten Details, wohlgemerkt. Das soll allerdings nicht heißen, daß die Bewegungen völlig flüssig wären: Maximal zehn Frames pro Sekunde auf einem Pentium 200 lassen keine Kinostimmung aufkommen. Ein weitaus wichtigerer Aspekt einer Flugsimulation ist die Qualität und der Abwechslungsreichtum der Missionen. Da F-16 Fighting Falcon über mehr als 100 Aufträge verfügt, die offenbar auch per Zufallsgenerator verändert werden, kann man sich über mangelnde Vielfalt nicht beklagen. Die drei Einsatzgebiete Zypern, Israel und Korea wurden mit jeweils zehn Einzel- und 20 Kampagnenmissionen ausgestattet – leider unterscheiden sich die Einsatzorte bestenfalls grafisch voneinander. Zusätzlich stehen 20 Trainingsmissionen zur Verfügung, die durchdacht aufbereitet wurden und den Spieler schnell in die Technik des Flug- und Waffeneinsatzes einführen. Die Einsatz-



Der für 16 Spieler geeignete Netzwerkmodus bietet nur Deathmatch und Capture-the-Flag, lediglich im Modembetrieb kann man auch kooperieren.



Zwar sind sich die zahlreichen Missionen recht ähnlich, der abwechslungsreiche Missionsaufbau ist jedoch für langen Spielspaß geeignet.


Explosionen, Rauch und Nebel gehören zu den sehenswerten Grafikeffekten. Bodenobjekte wie Häuser und Fahrzeuge sind leider völlig statisch.


Im Arcade-Modus werden Punkte für jeden erfolgreichen Abschuß eines Gegners vergeben. Die Anzahl der Feinde ist nicht limitiert.

missionen lassen sich in zwei Typen einteilen: Bodenangriff und Luftangriff. Verteidigungs- oder Aufklärungsmissionen kommen nicht vor.

Informationsbedarf

Dennoch kann Digital Integration für Unterhaltung sorgen, da keine Mission der anderen gleicht. Die Landschaftstypen Gebirge, Ebene und Meer verlangen vom Piloten stets höchste Aufmerksamkeit auf die jeweiligen Bedrohungen. Auch der Einsatz der insgesamt 23 Waffentypen ist alles andere als einfach und bringt den Piloten oftmals nahe an den Rand der Verzweiflung. So gibt es Ziele, die nicht automatisch als solche erkannt werden und vom Spieler eine manuelle Markierung erfordern. Da Digital Integration es nicht geschafft hat, die dazu notwendigen Tasten halbwegs logisch auf der Tastatur zu verteilen, ist dies im Tiefstflug knapp unterhalb der Schallgeschwindigkeit bei gegnerischem Feuer eine recht schweißtreibende Angelegenheit. Immerhin wird die Funktionsweise dieser und anderer Systeme im Handbuch ausführlich erklärt. Das mit 100 Seiten recht umfangreiche Manual hat allerdings gravierende Lücken: So fehlen im Index so wichtige Begriffe wie Schleudersitz, eine komplette Tastaturtabelle existiert ebenfalls nicht, und im gesamten Handbuch war kein Hinweis auf die Bedienung der Landeklappen zu finden. Immerhin sind die Missionsbeschreibungen ausführlich und meistens klar verständlich, hier haben sich die Verantwortlichen offenbar mehr Zeit genommen als beim Handbuch.

Mangelverwaltung

Der Spielspaß, den F-16 Fighting Falcon bietet, wird zu einem hohen Prozentsatz aus den Unzulänglichkeiten des Programms erzeugt. Schließlich ist es auch für Stuntpiloten eine echte Herausforderung, ohne Zielmarkierung einen riesigen Antennenmast mit der MG zu zerstören oder eine F-16 ohne Landeklappen bei Schallgeschwindigkeit auf einem Flughafen zu landen. Die angekündigte Automatiklandung war im Handbuch ebenfalls nicht zu finden. In den Bereichen Einsteigerfreundlichkeit, Spielerführung und Missionsqualität hat die Konkurrenz, auch das in dieser Ausgabe vorgestellte F/A-18 Hornet 3.0, deutlich die Nase vorne. Zwar kann F-16 mit der Missionsanzahl und der ausgezeichneten Grafik auftrumpfen, inhaltlich kann das Spiel jedoch nicht mithalten.

Harald Wagner ■


Dieses nur teilweise funktionsfähige Cockpit einer F-16 Falcon sollte jedem erfahrenen PC-Piloten längst vertraut sein.

Statement



F-16 Fighting Falcon wird aufgrund der vielen Missionen recht lange auf der Festplatte verweilen. Deren spielerische Vielfalt ist zwar begrenzt, dennoch macht das Fliegen über die ansehnlichen Landschaften viel Spaß. Die Missionen langweilen nie, aber sie verärgern den Spieler oftmals durch die unzulängliche Bedienung des Flugzeugs. Digital Integration verursacht damit unnötige Schwierigkeiten, die man höchstens von einem Spiel der Art Stunt Island erwarten würde.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	16
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 120 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flugsimulation

Grafik	82%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	72%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Digital Int.
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

PowerChess

Mattscheibe

Mit Deep Blues Sieg über den Schachweltmeister Garry Kasparov ist das Computerschach wieder in das Rampenlicht gerückt, aus dem es in den letzten Jahren unbemerkt herausrutschte. Aufgrund einiger menschlicher (oder fehlerhafter?) Züge gelang es dem Rechenmonster, den etwas fahrigen Kasparov in die Knie zu zwingen.

Sierras PowerChess ist zwar keine Konkurrenz für den aktuellen Deep Blue, durch „menschliches" Verhalten soll die Software jedoch ein für Hobbyspieler geeignetes Äquivalent sein. Wie mittlerweile alle Schachcomputer verfügt PowerChess über eine sehr komplette Eröffnungsbibliothek, mehrere Spielstärken und ein Tutorial für weniger versierte Spieler. Die Art und Weise, mit der die Software den Spieler führt, ist durchaus verlockend: ein Gegner, der sich ständig an die Spielstärke anpaßt, menschliche Fehler macht und sich die Taktiken des Spielers merkt, und eine beratende Partnerin, die dem Spieler über die Schulter blickt und stets gute Ratschläge verteilt. Zu diesem Zweck laufen zwei Instanzen der ausgezeichneten Schach-Engine, die 1994 den Harvard-Cup gewann und 1995 Deep Blue zum Remis zwang.

Statement

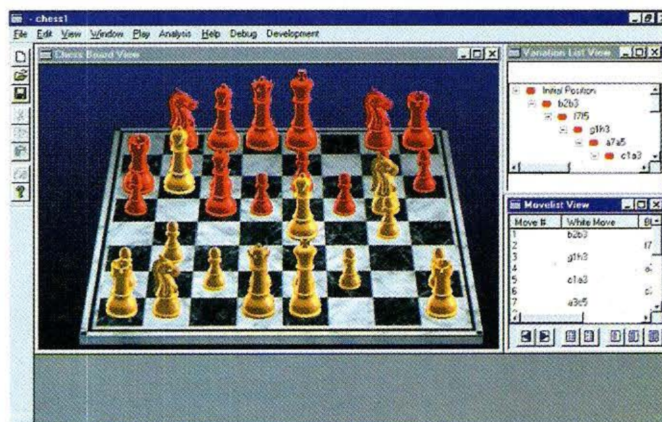


Konnten Schachprogramme bislang nur durch hohe Spielstärke und grafische Finessen auf sich aufmerksam machen, eignet sich PowerChess auch für echte Anfänger. Die Ausstattung (die immerhin zwei CD-ROMs belegt), die Videorekorder, historische Partien und mehrere Computergegner beinhaltet, ist nur Beiwerk. Die eigentliche Stärke ist der adaptive Gegner, der vermutlich jedem ein faires und spannendes Spiel bietet.

Menschenfreundlich

Von den im Hintergrund laufenden Berechnungen merkt man außer den teils hohen Wartezeiten nichts, da die Benutzeroberfläche auf das Nötigste beschränkt wurde. Bedienung und Ausstattung orientieren sich an den Standards, es gibt also zahlreiche Figurensets und Bretter, die sich via Maus intuitiv bedienen lassen. Die als menschlich angepriesenen Fehler wirken zwar manchmal sehr unglaubwürdig, dennoch zeichnet dieses Feature das Programm aus. Die adaptive Spielstärke gibt dem Hobbyspieler erstmals die Möglichkeit, gegen den Computer zu gewinnen, ohne sich vor einer Partie durch eine endlose Liste von KI-Einstellungen quälen zu müssen. Auch die Tips des Computerpartners passen stets zur Spielsituation, ohne eigene Intelligenz ist aber keine Partie zu gewinnen.

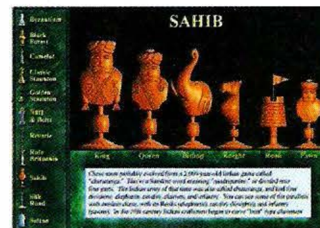
Harald Wagner



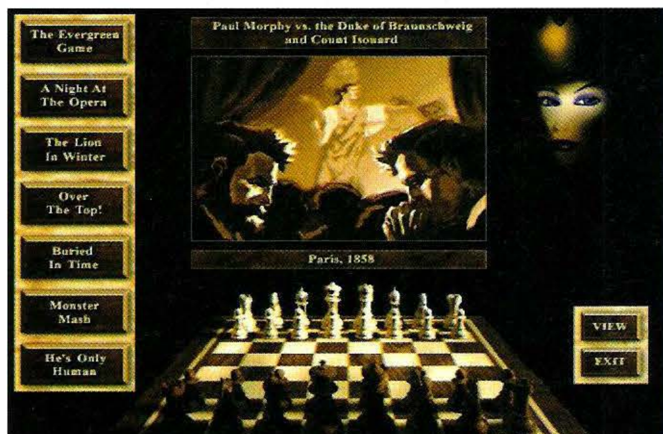
Auf Wunsch lassen sich alle bereits gespielten Züge und möglichen Zug-Varianten einblenden, beabsichtigt ist dies aber nicht.



Trotz einiger hübscher Figurensets wirkt PowerChess längst nicht so verspielt wie dessen ältere Konkurrenz.



Die Geschichte von historischen, real existierenden Figurensets wird ausführlich erläutert.



Auch historische Partien sind enthalten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann man in das Geschehen eingreifen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 12MB RAM
2xCD-ROM, HD 5MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32MB RAM
8xCD-ROM, HD 320 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	40%
Handling	80%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	PhilisMedia
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Alles hat ein Ende – auch eine der erfolgreichsten Strategiespiel-Serien der Welt: Mit Pazifik Admiral komplettiert SSI die renommierte Five Star-Series (Panzer General, Allied General, Fantasy General, Star General) und verlagert die Hexagon-Schlachten aufs offene Meer.

Pazifik Admiral

Ozean-Riese

Pearl Harbor, Midway, Okinawa – alle „bedeutenden" Gefechte des Zweiten Weltkriegs im pazifischen Raum dürfen im Rahmen zweier Kampagnen (USA und Japan) mit jeweils 12 Missionen nachgespielt werden. Strategische Geniestreiche vorausgesetzt, läßt sich der Lauf der Geschichte sogar völlig umkrempeln, was wiederum zu Auseinandersetzungen der hypothetischen Sorte führt. Da ein Großteil der Szenarien auf hoher See stattfindet, ergeben sich einige reizvolle Neuerungen gegenüber Panzer General – Einsätze im Schutz der Dunkelheit (Spezialität der Japaner) und Flugzeugträger mit einquartierten Fliegern sind nur zwei von etlichen Beispielen. Beim historischen Ambiente war SSI wie üblich um Authentizität bemüht; alle seinerzeit relevanten Flugzeugträger, Schlachtschiffe, Kreuzer, U-Boote, Bomber, Kampfflugzeuge, Jäger, Panzer, Infanterie-, Kavallerie- und Artillerie-Einheiten kommen zum Einsatz.



Big Trouble in Little China: Gehen Treibstoff und Munition zur Neige (Anzeige rechts oben), verkommen selbst die stärksten Einheiten zu Kanonenfutter.

Wasser-Bombe

Damit Sie sich schon im Vorfeld über die Einheiten informieren können, klärt Sie ein ausführliches Glossar über deren Vor- und Nachteile auf. Wie die mehr oder minder berühmten Vorgänger verläßt sich auch Pacific General (so heißt das Spiel im englischen Original) auf den „Charme" altertümlicher Grafik und die mittlerweile perfektionierte Benutzeroberfläche: Funktionen und Menüs verteilen sich auf Iconleisten beiderseits der Karte. Für Einsteiger kommt das hexagonale Schiffeversenken wegen des schonungslosen Schwierigkeitsgrades, der riesigen Karten und der gigantischen Einheiten-Vielfalt nicht in Frage – wenngleich man sich zu Beginn eines Szenarios massive Vorteile durch das Zuschustern zusätzlicher „Prestige-Points" (ermöglichen Kauf und Upgrade von Einheiten) verschaffen kann. Zudem läßt Ihnen der leistungsfähige Szenario-Editor etliche Freiheiten, um das hohe Niveau der Missionen etwas herunterzuregeln.

Petra Maueröder ■



Mit dem Szenario-Editor produziert man Missionen wie am Fließband - das „Regie-Pult" macht's möglich.



Mehr als 20 historische Feldzüge sind einzeln anwählbar.

Statement



Zeit wird's, daß SSI die vorsintflutliche Engine einstampft. Zum Abschluß der Five Star-Series läuft die Hexagon-Soap aber nochmal zur Höchstform auf: Einheiten- und Missions-Design sind eine Klasse für sich, Szenario-Editor und Multiplayer-Modi stellen die langfristige Motivation sicher. Vor allem den ausgebufften Panzer-Generälen bietet das komplexere Pazifik Admiral einen echten Meerwert fürs Geld.



Düstere Aussichten für Stützpunkte ohne Luftabwehr: So sieht das Nachtleben von Pazifik Admiral aus, mit dem man Sie in einigen Missionen konfrontiert.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
● DOS	Netzwerk	2
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16MB RAM
4xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM
4x CD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	40%
Sound	55%
Handling	80%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape/SSI
Preis	ca. DM 100,-
Release	erhältlich

F/A-18 Hornet 3.0

Rückschlag

Empire dürfte mit seinem Referenztitel Flying Corps den meisten Flugsimulationsfans noch gut im Gedächtnis sein. Schließlich konnte dieses Spiel herausragende Grafik mit einem überzeugendem Gameplay kombinieren – ein in diesem Genre nicht eben selbstverständlicher Umstand. Empires neueste Simulation F/A-18 ist aus ganz anderem Holz geschnitzt...



Dank der großen und einfachen Polygone kann F/A-18 Hornet viele Objekte ohne Geschwindigkeitseinbußen darstellen.

Von einem renommierten Softwarehersteller wie Empire sollte man eigentlich keine rapide Verschlechterung der Produktqualität erwarten, dennoch wirkt F/A-18 Hornet 3.0 wie ein Relikt aus längst vergangenen Zeiten. Die Polygonlandschaften wirken trotz schattierter Flächen und zahlreicher Objekte kahl und unwirklich, der für Flugsimulationen so wichtige Eindruck von Höhe und Räumlichkeit entsteht nicht. Allerdings erlaubt die Darstellung einen blitzschnellen Grafikaufbau, der zusammen mit der sensiblen Steuerung für ein realistisches Fluggefühl sorgt. Auch in allen anderen Bereichen versuchten die Programmierer, einen möglichst hohen Realismusgrad zu erzeugen. So muß jeder Start und jede Landung mit dem Tower abgesprochen werden, um Kollisionen mit den zahlreichen computergesteuerten Flugzeugen zu vermeiden. Auch eine eingehende Beschäftigung mit jedem der 16 Waffensysteme ist dringend anzuraten, da F/A-18 für deren Einsatz jeweils eigene Taktiken verlangt. Der Staffelflug wird ebenso simuliert wie die Landung auf einem Flugzeugträger mit Hilfe des Landing Signal Officers. Der Preis für diese Features ist die beeindruckend lange Tastaturtabelle: Kaum eine Taste, die nicht mindestens doppelt belegt ist. Leider hielten sich die Programmierer nicht an die Konventionen, so daß bei F/A-18 Hornet die Bremsen mit der Leertaste aktiviert werden, während mit der Taste „B" das Radar auf Standby-Betrieb geschaltet wird.



Im Normalfall sieht man nur die obere Hälfte des voll funktionsfähigen Cockpits.



Die kargen Landschaften können keinen Eindruck von Räumlichkeit und Tiefe erzeugen.

Mehr Sein als Schein

Ein weiteres Manko von Empires F/A-18 Hornet 3.0 besteht in der geringen Anzahl der Missionen. Lediglich 20 Stück lassen sich im Trainingsmodus oder als Kampagne fliegen, damit dürfte ein Durchschnittsspieler just in dem Augenblick die Simulation beherrschen, in dem er sämtliche Missionen erfolgreich abgeschlossen hat. Dennoch gehört dieses Spiel keineswegs zu den schlechtesten seiner Art, schließlich kann F/A-18 trotz der schlichten Grafik und der gewöhnungsbedürftigen Bedienung fesseln. Zwar sind höchst realistische Flugsimulationen nicht jedermanns Geschmack, hier ist es Empire jedoch gelungen, die trockene Materie spannend und unterhaltsam aufzubereiten. Die wenigen Missionen sind ausgesprochen gut gestaltet und verlangen dem Piloten alles ab. Auch dem gut übersetzten Handbuch gebührt ein Lob, da innerhalb weniger Seiten die Handhabung aller Systeme praxisnah erklärt wird.

Harald Wagner ■

Statement



F/A-18 Hornet 3.0 wirkt, als hätten die ersten Planungen zu diesem Programm bereits vor etlichen Jahren begonnen. Tatsächlich ist es wohl eher so, daß die Programmcode-Gleichheit mit der Apple-Version zu der hausbackenen Grafik geführt hat. Unterhalb der Oberfläche findet sich jedoch eine hervorragende Simulation, die unter der Missionsarmut noch mehr leidet als unter der Grafik. Etwas mehr Arbeit hätte das Programmierteam schon investieren können.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
● WIN 95	Internet	4
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM
4xCD-ROM, HD 31 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 31 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flugsimulation

Grafik	35%
Sound	75%
Handling	65%
Spielspaß	72%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

Sonic 3D – Flickies Island

Massenware

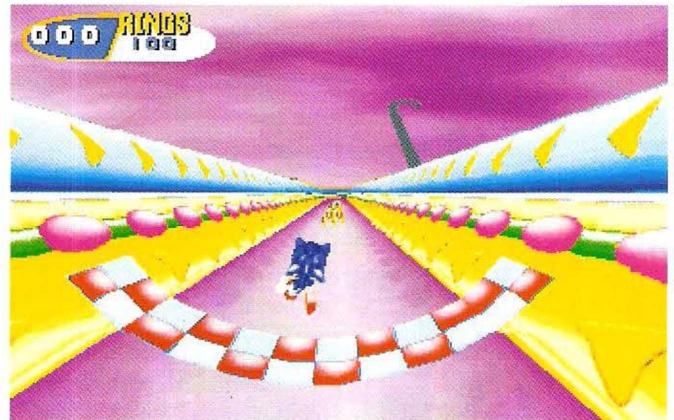
Wenn einer der großen Stars der Konsolenspiele auf dem PC ein Stelldichein gibt, sorgt dies für viel Wirbel in der Spielergemeinde. Der PC gilt nicht eben als Domäne schneller Jump&Runs, und so sind Super Mario oder Sonic eher seltene Gäste auf den Festplatten.

Sonic, der blaue Igel mit den wenigen Stacheln, ist zu Besuch auf Flicky Island. Zusammen mit seinen Freunden will er dort kostbare Edelsteine wie die Chaos-Smaragde einsammeln. Doch ist er nicht der einzige, der diese zweifelhafte Absicht hegt: Auch Dr. Robotnik, seines Zeichens Bösewicht und Mechaniker, ist hinter den Kristallen her. Da diese stets in der Nähe der Inselbewohner zu finden sein sollen, fängt er sich einfach einige Flickies und hofft, so an sein Ziel zu gelangen. Der ritterliche Sonic kann dies natürlich nicht zulassen und macht sich mit Hilfe des Spielers daran, Dr. Robotniks Werk zu zerstören.
Auf den isometrischen Levels befinden sich Roboter, in die Robotnik die Flickies gesperrt hat. Sobald man die Roboter, die meist von stacheligen Flugkörpern beschützt werden, zerstört hat, fliegen die befreiten Flickies hinter Sonic her und können mit einem Sprung durch einen schwebenden Ring in ihre Dimension zurückgeschickt werden. An anderen Stellen liegen goldene Ringe herum, die man tunlichst aufsammeln sollte. Bringt man 50 oder mehr Ringe zu seinen Freunden Tails oder Knuckles, so wird man in eine farbenfrohe Bonusetappe teleportiert, an deren Ende ein Chaos-Smaragd auf Sonic wartet.

Statement



Ein Titel wie Sonic 3D hätte den darbenden Jump&Run-Markt durchaus in Schwung bringen können. Doch mit der im Vergleich zu Konsolen reduzierten Grafikqualität, dem billigen Sound und vor allem dem einfallslosen Leveldesign überläßt Sega das Feld der Konkurrenz. Das von Argonaut für Oktober angekündigte Croc dürfte Sega zeigen, zu welchen Leistungen moderne PCs in der Lage sind.



Am Ende solcher farbenprächtiger Bonuslevels findet Sonic einen der Chaos-Smaragde, die er den wehrlosen Flickies stiehlt.

Hausmannskost

Sonic 3D ist trotz der sehr ungenauen Steuerung, großer Levels und einiger sehr unfairer Stellen ein recht schlichtes Jump&Run. Zwar existieren neben den genretypischen Spielelementen wie versteckten Bereichen, beweglichen Plattformen oder Reaktionsspielen einige weitere Gemeinheiten, dennoch erwarten den Spieler keine Überraschungen. Auch grafisch und akustisch wirkt das Jump&Run sehr hausbacken – selbst auf dem PC wurden schon bessere Leistungen gesichtet.

Harald Wagner ■



Da nur wenige Objekte animiert sind, wirkt Sonic irgendwie stets fehl am Platz.



Auch die beweglichen Plattformen sorgen leider nur kurz für etwas Nervenkitzel.



Meist bewegt sich Sonic in sehr kahlen Räumen, in denen nach Spaß und Spannung lange gesucht werden muß.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Jump&Run

Grafik	50%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 90,-
Release	September '97

Imperialismus: Die hohe Kunst der Weltherrschaft

Gebietsreform

Ein Spiel, das aussieht wie Civilization und inhaltlich Colonization ähnelt, kann eigentlich nur ein bloßer Abklatsch sein. Mit Imperialismus versucht SSI die Unzulänglichkeiten dieser großen Titel zu vermeiden und auch die firmeneigene Erfahrung im Bereich der rundenbasierten Strategiespiele einzubringen. Das Ergebnis dieser Bemühungen ist ein äußerst beachtliches Werk, das es ohne weiteres mit den berühmten MicroProse-Spielen aufnehmen kann.

Das Anliegen des Produzenten Brandon Chamberlain war es, ein „intelligenteres" und „zivilisierteres" Spiel als die bislang auf dem Markt erhältlichen Titel zu entwickeln. Die völlige Transparenz der wirtschaftlichen und politischen Zusammenhänge und ein verständliches Kampfsystem sollen den Spieler vor völlig neue Herausforderungen stellen. Der Spieler übernimmt in Imperialismus die Rolle eines Kaisers, der mit seinem frisch gegründeten Reich die Weltherrschaft anstrebt. Bevor an ein solch hehres Ziel überhaupt zu denken ist, muß erst das eigene Land auf Vordermann gebracht werden, schließlich lebt die gesamte Bevölkerung nur von den Ressourcen, die sich in der Nähe der Hauptstadt befinden. Um das Volk zu ernähren, muß man Eisenbahndepots in der Nähe wilder Obst- und Weizenfelder bauen und diese mittels Schienen mit der Hauptstadt verbinden. Für die Waggons benötigt man Stahl und Holzlatten, beides muß in entsprechenden Fabriken hergestellt werden. Die hierfür notwendigen Rohstoffe findet man ebenfalls im Lande verstreut, man muß seine Ressourcen also genau einteilen. Diese Schwierigkeit wird vom Interface noch erhöht, da es sich an keinen gängigen Standard hält und den Spieler so manches Mal an den Rand des Wahnsinns treibt. Es passiert sehr leicht, daß man durch einen falschen Mausklick große Teile seiner Vorräte verliert oder in eine politische Misere schlittert. Der Grund dürfte in der plattformübergreifenden Programmierung zu finden sein: Da Imperialismus auch für Apple-Computer entwickelt wird, wird auf den Einsatz der zweiten Maustaste verzichtet, auch die Microsoft-Fensterstandards blieben verständlicherweise unbeachtet. Nach einigen Stunden Einarbeitungszeit erweist sich das Interface allerdings als sehr leistungsfähig und überaus schnell zu bedienen. Die einzi-



1 Ein Hafen in der Nähe dieser Stadt versorgt die Umgebung mit Fischen.

2 Ein Depot je Mine ist meist notwendig aber leider nicht effizient.

3 Dieses Farmland kann die gesamte Bevölkerung ernähren.

4 Um diese Wälder zu nutzen, muß erst das Nachbarland überfallen werden.

5 Im Innern der Berge gelegene Minen können nicht ausgebeutet werden, da keine Depots gebaut werden können.



Wenn es der wissenschaftliche Fortschritt zuläßt, kann man seinem Personal neue Fähigkeiten kaufen bzw. eine Ausbildung finanzieren.



IMPERIAL TIMES

Prime Rate: 8%

Winter, 1833

Hat Acts to Repel Ihirak's Aggression: War Declared

In a bold move, the government has declared war on fellow industrial power Ihirak. In a press conference yesterday, the Foreign and Defense Ministers provided background for the decision. "The situation with Ihirak is no longer tenable," said the Foreign Minister. The Defense Minister expressed confidence in Hat's ability to overcome Ihirak's armed forces.

Cave Paintings Proclaimed a Fraud

Claims of antiquity for the paintings of beasts and birds discovered last month in a deep cave in Chotvaindoll are fraudulent,

Hat Goes on a Consulate Spree

The busy Ministry of Trade has managed to open trade consulates in the nations of Nsevile, Pujjadji, Unakeat and Ihirak. Excited merchants see this as an age of opportunity, while political analysts claim Hat is merely trying to increase its influence in other parts of the globe.

Frivolous Attempt to Fly Foiled: Comment

Once again, a fool has captured the public's attention as Mr. Ludwig Beiblinger attempted last week to take flight. Using wings constructed of wood, cloth and string, the young tailor only drew attention to himself. Fortunately for him, God's grace was greater than his wisdom, so the coroner was not summoned.

This reporter must ask the question,

Merchants Sunk in Aguk Sea

The Hat Exports Company reports that an unrevealed number of their vessels failed to return from a recent overseas shipping expedition. "The evil navies of Aiwini are responsible," they charged. "They attacked our defenseless merchants in their usual cowardly fashion."

Waltz Popularity on Rise

Affronting decent people everywhere, the popularity of the waltz continues unabated. See related article on page 12, "Infection leads to music disorder."

Change in Child Labor Laws

Reacting to pressure from church groups and social reformers to set work day maximums, the

Die Zeitung informiert über Kriege und wirtschaftliche Nöte. Im September soll das Spiel in deutscher Sprache in den Läden stehen.

ge Schwierigkeit verbleibt dann in der Vielschichtigkeit des Programms, die einen unaufmerksamen Spieler leicht dazu verleitet, einzelne Aspekte zu übersehen.

Die erste Kolonie ist die schwerste

Obwohl die ersten Schritte in Imperialismus den Eindruck erwecken, als ob es sich um eine (wenn auch rundenbasierte) Wirtschaftssimulation im Stil von Transport Tycoon handeln würde, ist es doch ein Strategiespiel. Ziel ist es, im Ministerrat zur absolut wichtigsten Weltmacht gewählt zu werden – eine funktionierende Infrastruktur im eigenen Land reicht dazu nicht aus. Die in sieben Industrienationen und sechzehn Entwicklungsländer aufgeteilte Welt kann auf drei sehr unterschiedliche Arten erobert werden: wirtschaftlich, diplomatisch und militärisch.

Um ein Land wirtschaftlich abhängig zu machen, sollte man in erster Linie regen Handel treiben. Risikobehaftet sind hingegen die Entwicklungshilfen: Man kann pro Runde einen bestimmten Betrag an ein Land überweisen und es damit zur Mißwirtschaft und Abhängigkeit verführen – oder ihm zu Wohlstand verhelfen. In beiden Fällen verbessern sich die Beziehungen zwischen dem Entwicklungsland und dem eigenen Reich, was auf diplomatischer Ebene ausgenutzt werden kann. Auf Einladung unter-

Ein typischer Spielzug

Ein Zug in Imperialismus entspricht einer Jahreszeit, alle Spieler ziehen gleichzeitig. Damit in dem komplexen Strategiespiel kein Aspekt zu kurz kommt, haben die Designer die entsprechenden Buttons nebeneinander gelegt, Ratgeber weisen notfalls auf vergessene Teilzüge hin.

Personal



Jede arbeitslose Einheit muß plaziert werden. Ob man das Suchen von Bodenschätzen in Auftrag gibt, ein Depot aufbauen läßt oder eine Baumwollfarm verbessert, grundsätzlich kostet jeder Auftrag Geld. Auch die Militäreinheiten lassen sich durch die Lande (und über Wasser!) schicken, allerdings müssen ausreichende Transportkapazitäten zur Verfügung stehen.

Transport



Alle Rohstoffe und im späteren Spiel die Zwischenprodukte werden möglichst in die Hauptstadt gebracht. Da der Ausbau der Transportkapazitäten aber schnell ins Geld geht, ist die Auswahl der jeweiligen Gütermengen genau abzuwägen. Vor allem Nahrungsmittel läßt man gerne zugunsten der wertvollen Bodenschätze liegen – bis das Volk verhungert.

Industrie



Die Produktionsstätten benötigen stets Rohstoffe und Zwischenprodukte. Sogar zur Verpflichtung von Arbeitskräften und Soldaten verwendet man die wertvollen Handelsgüter. Sollte doch einmal ein Überschuß entstehen, kann man mit dem Ausbau der Produktionskapazitäten weitere Einheiten veredeln und dem Handel zuführen.

Handel



Auf einfache Weise lassen sich die Kauf- und Verkaufsangebote plazieren. Welche Produkte an welches Land verkauft werden, entscheidet der Computer. Die Käufe lassen sich nach Abschluß einer Runde selbst auswählen. Ob einer Nachfrage überhaupt ein Angebot gegenübersteht, läßt sich erst im nachhinein feststellen.

Politik

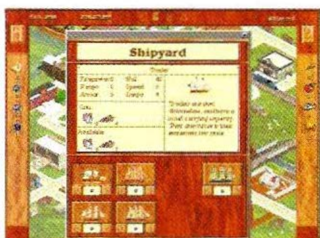


Es muß ja nicht gleich eine Allianz sein, auch Nichtangriffspakte oder gelegentliche Bestechungen bieten sich zum Verbessern der internationalen Beziehungen an. Handelsmissionen können ebenso in Auftrag gegeben werden wie Botschaften, darauf basierend lassen sich Subventionen und Entwicklungshilfe vergeben.

zeichnen abhängige Staaten dann einen Nichtangriffspakt oder schließen sich freiwillig an die Spielernation an. Die so gewonnenen Kolonien lassen sich in ihrer Wirtschaftspolitik weitgehend beeinflussen, so daß gegnerische Mächte mit einem Embargo belegt werden können. Auf die Rohstoffe der Kolonien kann man allerdings nicht zugreifen, schließlich verwalten die Entwicklungsländer ihr Wirtschaftssystem selbst. Nur durch militärische Siege lassen sich die einzelnen Provinzen auch für die eigene Produktion nutzen. Um mit den sehr kostspieligen Armeen eine Provinz angreifen zu können, muß dem entsprechenden Land erst eine Kriegserklärung unterbreitet werden – was sofort die eventuellen Verbündeten auf den Plan ruft. Mit Schiffen, Eisenbahnen oder auch zu Fuß schickt man seine Truppen in die zu erobernden Ländereien, wo sie meist auf erbitterten Widerstand stoßen. Erfreulicherweise hat sich SSI an seine Stärken erinnert und ein Kampfsystem integriert, das den Spielen Panzer General oder Steel Panthers ähnelt. Man kann das Schicksal der Truppen in die eigenen Hände nehmen oder sie der Führung des Computers übergeben, der sich dabei recht wacker schlägt.



In der Hauptstadt müssen Produktionsstädten gebaut und erweitert werden. Die Rohmaterialien liefert das Umland an.



Während anfangs nur Segelboote in Auftrag gegeben werden können, kommen später auch Raddampfer und Panzerschiffe hinzu.

Gunst des Schicksals

Es ist nicht möglich, sich auf eine einzige der drei Strategien zu beschränken. Auf den ersten Blick ist das Erarbeiten der wirtschaftlichen Überlegenheit am einfachsten, allerdings reichen die eigenen Ressourcen meist nicht aus, um zur marktbeherrschenden Exportnation zu werden. Auch der Weg zur Importnation ist steinig, da die Geldmittel trotz Gold- und Diamantminen meist nicht reichen. Zwar lassen sich den Entwicklungsländern Plantagen abkaufen – die damit erzielbaren Umsätze sind jedoch kaum ausreichend. Man kommt also nicht umhin, fremde Länder zu überfallen und Entwicklungsländer zu kolonisieren. Die Landkarte wird zu Beginn jedes Spiels per Zufallsgenerator erstellt, auch die Rohstoffe werden automatisch verteilt. Die Software sorgt dafür, daß jedem Land ausreichend Ressourcen zur Verfügung stehen. Ob der Spieler aber den Überfluß verwalten oder seine Investitionen sehr sorgfältig planen muß, bleibt dem Zufall überlassen. Auch das Geschick der gegnerischen Nationen entscheidet nur das Glück, Imperialismus bleibt also stets fair. Darauf basierend muß man seine Strategien zurechtlegen, die durch politische oder militärische Verstrickungen schnell Makulatur werden können.

Kampfsystem

Wer könnte besser ein ausgefeiltes Kampfsystem entwerfen als SSI mit seiner jahrelangen Erfahrung im Bereich der rundenbasierten Strategiespiele. Zuerst werden die Einheiten auf dem Gelände verteilt, was man sich auch vom Computer abnehmen lassen kann. Entsprechend der damals üblichen Taktiken kann man die Truppen nur in einer lockeren Reihe organisieren. Anschließend werden rundenweise die Truppenteile entsprechend ihrer Beweglichkeit bewegt und die Feuerkraft auf in Reichweite befindliche Gegner verteilt. Dieses einfache System läßt viel Raum für Strategien, z. B. kann eine Artilleriestellung sogar mit einfachen Soldaten ausgehoben werden.



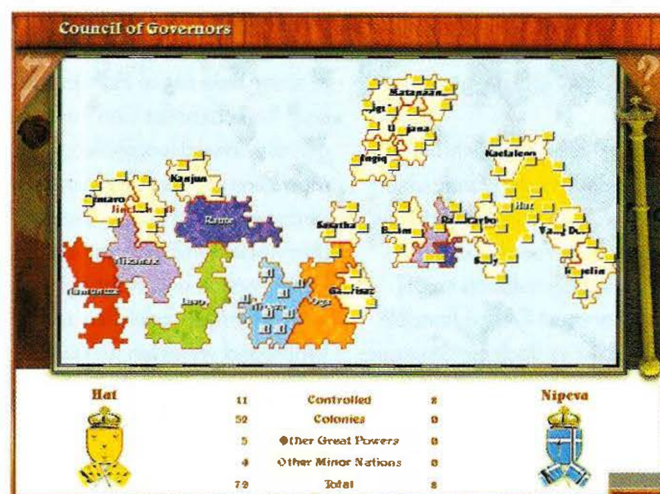
Wird eine Einheit ernsthaft verletzt, versucht sie selbständig den Rückzug. Die Gegner rücken in diesem Fall meist nach.



Um Ortschaften besser verteidigen zu können, kann man sehr kostspielige Stadtmauern verschiedener Stärke errichten lassen.

Marktmechanismen

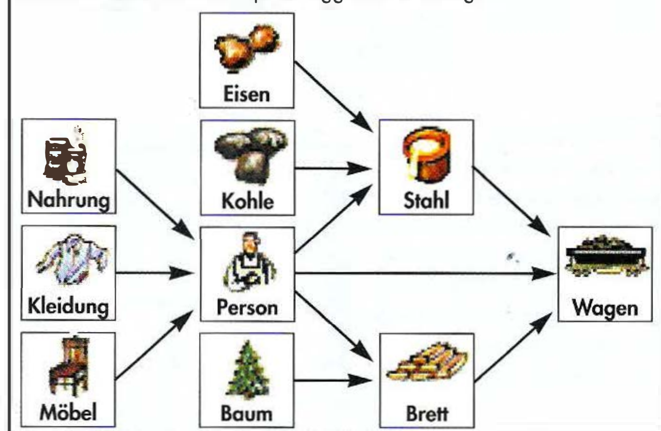
Das Spiel beginnt im Winter 1815, die Industrialisierung

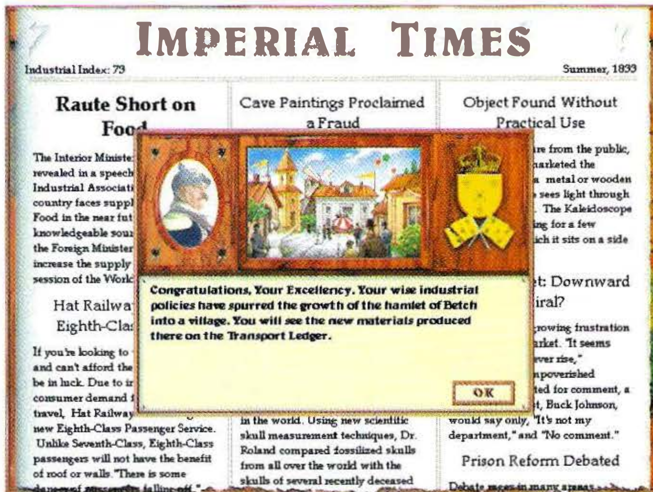


Circa alle zehn Jahre wählen die Gouverneure die wichtigste Nation. Um nominiert zu werden, muß die Industrie boomen.

Wirtschaftssystem

Da es in Imperialismus knapp 40 Güter gibt, die fast alle voneinander abhängig sind, ist die vollständige Darstellung des Wirtschaftssystems völlig unmöglich. Als Beispiel sei hier der Aufwand gezeigt, der für die Produktion eines Transportwaggons notwendig ist.





Dörfer entwickeln sich nach einiger Zeit selbständig in Industriestädte und entlasten so die Kapazitäten der Hauptstadt.



Nach einem Sieg werden die Punkte berechnet und in eine Highscore-Tabelle eingetragen. Dabei kommt es auf verschiedene Faktoren an.

steht also gerade erst am Anfang. Zu historisch einigermaßen korrekten Zeitpunkten werden neue Erfindungen gemeldet, die eine effektivere Nutzung der Ressourcen und die Herstellung neuer Produkte erlauben. Im Gegensatz zu den anderen Spielen des Genres muß man nicht in die Forschung investieren, um technisches Wissen zu erringen – die Nutzung dieses Wissens ist teuer genug. Um beispielsweise einen Förster für die Pflege der Wälder einsetzen zu können, muß man erst einen neuen Gefolgsmann anheuern, ihn sechs Monate auf der Handelsschule einer Grundlehre unterziehen und anschließend weitere drei Monate zum Förster ausbilden. Die dafür notwendigen Waren belaufen sich auf ca. 4000 Geldeinheiten, Mittel für weitere Investitionen bleiben da kaum noch übrig. Um nicht ständig vom Existenzminimum zu leben, empfiehlt sich eine genaue Marktbeobachtung. Da Imperialismus ein geschlossenes Wirtschaftssystem bietet, werden die Marktpreise anhand von Nachfrage und Angebot ermittelt. Verzeichnet man in seinem Handelsbuch also eine hohe Nachfrage nach einem bestimmten Gut, ist mit steigenden Preisen zu rechnen. Jährliche Käufe und Verkäufe großer Mengen sind also ertragreicher als ständiges Handeln mit kleinen Mengen – sofern die Konkurrenz schläft und die Handelsmarine ausreichende Kapazitäten besitzt. Diese wird von den Kriegsschiffen der anderen Großmächte bedroht und wird auch gerne das Opfer von Piraten.

Statement



Vor allem die Oberfläche macht Imperialismus gewöhnungsbedürftig. Hat man sich erst einmal das Handling angeeignet und einen Überblick über die Tiefe des Spiels gewonnen, erschließt sich ein vielschichtiges, aber dennoch überschaubares Strategiespiel. Anstatt sich wie in anderen Spielen zu fragen, wofür man sich ein teures Weltwunder leisten soll, optimiert man seine Transporte und Kapazitäten. Leider gibt Imperialismus dem Spieler nicht den Aufenthaltsort aller Arbeiter preis, auch aufschlußreichere Statistiken wären wünschenswert gewesen.

Geschichtsbuch

Ab und zu erfreuen nebensächliche, aber positive Ereignisse den Spieler. So wird aus einem kleinen Dorf plötzlich eine Stadt, die selbständig Güter produziert, oder eine neue Kolonie bringt einige Handelsschiffe in die gemeinsame Flotte ein. Ansonsten ist aber jedes Ereignis im Spiel leicht nachvollziehbar und logisch, „Ereigniskarten" werden nicht gezogen. Imperialismus: Die hohe Kunst der Weltherrschaft bietet fünf Schwierigkeitsgrade, von „Einführung" bis „Fast-Unmöglich". Die Unterschiede liegen hauptsächlich in der Füllung des Lagers, mit dem die erste Durststrecke überbrückt werden muß, und in der Geschicklichkeit des Gegners. Da SSI darauf verzichtet, den Computergegnern Vorteile zu verschaffen, ist auch in den hohen Schwierigkeitsgraden der Erfolg nur vom Können des Spielers abhängig. Neben den zufällig generierten Karten werden auch vorgefertigte Szenarien mitgeliefert, bei denen nicht jedes Land die gleichen Chancen hat. So stehen die politischen Landkarten aus verschiedenen Epochen des 19. Jahrhunderts zur Auswahl, wobei (geschichtlich korrekt) jedes Land unterschiedliche Ausgangssituationen bietet. So ist Rußland zwar groß und reich an Bodenschätzen, Industrie existiert jedoch kaum. Gleichzeitig besitzt England eine riesige Marine, viel Geld und eine boomende, fortgeschrittene Industrie. Dem Spieler steht frei, auf welcher Seite er für die Herrschaft in Europa kämpfen will.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	
	DOS	Netzwerk	7	
●	WIN 95	Internet	-	
●	Cyrix	GeneralMidi		
●	AMD	Audio		●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 80 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

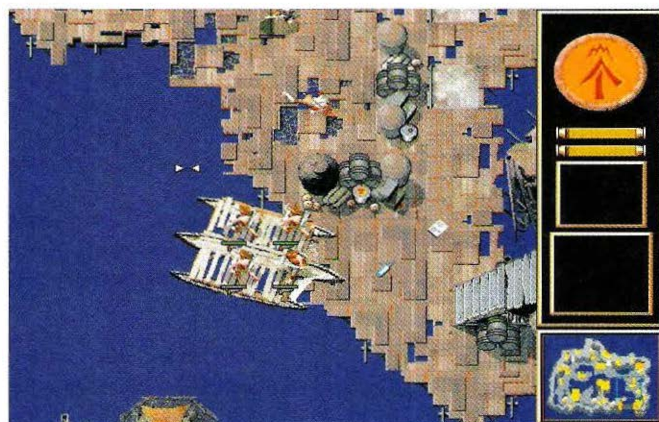
Grafik	70%
Sound	65%
Handling	85%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
Release	September '97

Konnte schon Kevin Costner nur knapp den Schiffbruch seines ehrgeizigen Filmprojektes Waterworld vermeiden, so dürfte Interplays gleichnamiges Spiel um dieses Schicksal nicht herumkommen. Was dem Kinostreifen teils zu Unrecht vorgeworfen wurde, trifft auf die Umsetzung weitestgehend zu.

Waterworld

Wasserflasche



Selbst mit nur vier mittelmäßig bewaffneten Kämpfern läßt sich ein gut verteidigtes Atoll erfolgreich überfallen.



Die Videosequenzen sind das einzige wirklich sehenswerte Feature des Spiels. Leider haben sie nicht viel mit dem Spiel zu tun.



Die zum Teil autark handelnden Spielfiguren zögern nicht, die eigene Truppe abzufackeln.

Chaotische Story, zuviel Pyrotechnik und laue Schauspieler sind nur einige der Attribute, mit denen das Kinoereignis versehen wurde. Daß sich der Millionenaufwand letztendlich dennoch rechnete, lag wohl an den stets überraschenden Wendungen, die die etwas verworrene Hintergrundgeschichte nahm. Mit etwas Vergleichbarem kann das Spiel zum Film nicht aufwarten: Der Jagged Alliance-Verschnitt bietet in 22 Missionen stets das gleiche Gameplay und identische Aufgaben. Mit maximal zwölf Charakteren hat man jeweils eine Plattform zu erstürmen, darauf einige Wegpunkte abzulaufen und sie wieder zu verlassen. Auf den Atollen oder Schiffen stehen immer eine Handvoll „Smoker" genannte Feinde, die trotz besserer Bewaffnung keine Chance gegen eine größere Truppe von spielergesteuerten Figuren haben.

Stagnation

Der Computer lotst die Smoker auf festgelegten Bahnen über die Plattform, gleichgültig, ob sie dabei in ein Sperrfeuer geraten. Da die eigenen Spielfiguren automatisch das Feuer eröffnen, reicht es zum Gewinn vieler Missionen aus, seine Truppe geschickt zu plazieren. Aufgesammelte Objekte wandern direkt in die Waffenkammer oder erhöhen den Kontostand, mit dem man anschließend beim Händler neue Ausrüstung kaufen kann.

Im Laufe des Spiels vergrößert sich das Sortiment des Händlers, der immer bessere Waffen im Angebot hat. Dies ist leider der einzige Bereich des Spiels, der einer steten Veränderung unterliegt. Alle 22 Missionen spielen sich vollkommen identisch, bieten grafisch nichts Neues und unterscheiden sich auch kaum in puncto Schwierigkeitsgrad. Lediglich die selten vorkommenden Missionen mit einer unendlichen Anzahl an Gegnern sind recht schwer zu meistern. Zusammengehalten werden die Missionen von sehenswerten Videoclips, die mit einzelnen Sequenzen aus dem Spielfilm große Ähnlichkeit haben.

Harald Wagner ■

Statement



Die gewiß nicht billige Filmlizenz hätte die Programmierer zu etwas mehr Leistung animieren sollen. So sind nur die ersten Missionen noch einigermaßen verdaulich, viel zu bald macht sich aber die fehlende Künstliche Intelligenz der Gegner bemerkbar. Schlimmer noch ist das monotone Spieldesign: Jede Mission läuft, wenn auch unter anderem Namen, stets nach dem gleichen Schema ab.



In Zeitungsausschnitten kann man die verschiedenen Eigenschaften von Ausrüstungsgegenständen nachlesen und studieren.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 51 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

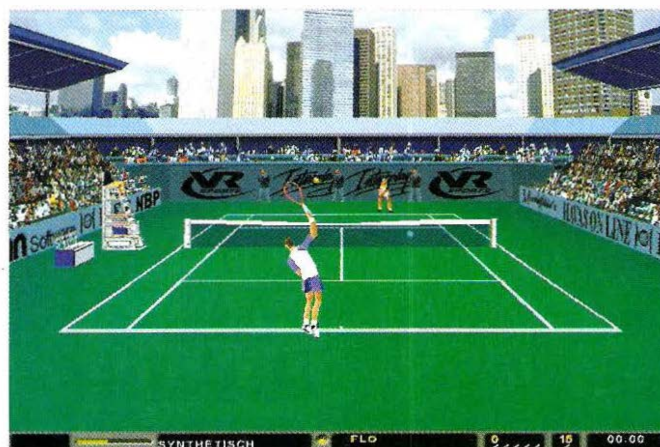
Grafik	52%
Sound	60%
Handling	70%
Spielspaß	32%

Spiel	deutsch
Handbuch	Interplay
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 90,-
Release	September '97

Zweiter Aufschlag Interplay: Nach Pete Sampras Tennis von Codemasters stapft noch eine Tennissimulation auf den Platz und wirft sogar einen Blick in die Zukunft: Hier dürfen Sie neben den bekannten Matches sogar eine futuristische Variante ausprobieren.

French Open Tennis 97

Doppelfehler



Die nicht veränderbare Kameraperspektive von French Open 97 ist etwas zu tief eingestellt, um beiden Spielern gleiche Chancen einzuräumen.



Die Zeitlupe zeigt auf Wunsch noch einmal den letzten Punkt.



Über Netzwerk dürfen Sie mit drei Freunden ein Doppel spielen.

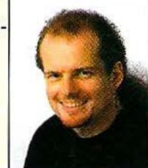
Offenbar haben die Designer die Sportart Tennis wiederentdeckt. Nach Pete Sampras bringt Interplay French Open 97 auf den Markt, in den nächsten Monaten erscheinen Actua Tennis von Gremlin und Blue Bytes Great Courts 3. Interplays von Microfolie's programmierte Tennissimulation bietet als Alleinstellungsmerkmal eine futuristische Tennisvariante mit höchst ungewöhnlichen Ballwechseln, die Sie aber erst spielen dürfen, wenn je ein Turnier auf Gras, Hartplatz und auf dem Ascheplatz Roland Garros in Paris gewonnen haben. Gespielt wird entweder allein oder mit bis zu drei Freunden, die dann über ein IPX-Netzwerk im Doppel antreten. Zum Aufwärmen empfiehlt sich ein Freundschaftsspiel, für das Sie sich einen der 22 mitgelieferten, frei erfundenen Spieler aussuchen. 13 Herren und neun Damen stehen zur Auswahl. Haben Sie einen der drei Schwierigkeitsgrade und die passende Spielfigur gewählt, entscheiden Sie sich noch für einen der drei Plätze.

Zweiter Aufschlag

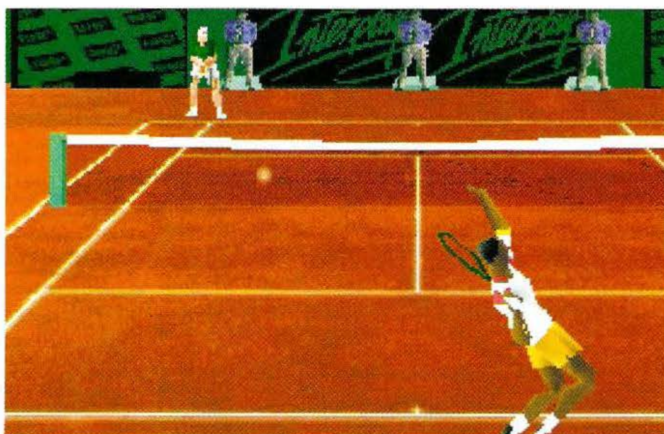
Die Kamera zeigt das Geschehen entweder aus einer festen Position oder folgt wahlweise einem der beiden Spieler. Problematisch ist, daß die Kamera zu tief ist und Sie so die gegnerische Platzhälfte nicht gut genug sehen können. Die Steuerung kommt im Gegensatz zu Pete Sampras Tennis 97 mit nur zwei Tasten aus, mit denen Sie aber durch die Dauer des Drucks die Länge und Härte des Schlags bestimmen. Auch so sind Stop-, Passier- und Schmetterbälle möglich. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad zeigt ein kleiner Punkt an, wo der Schlag im Feld landen wird. Ohne diese Markierung bedarf es sehr viel Übung, um die Bälle gut zu plazieren, ohne dem Gegner dabei in die Hand zu spielen. Während des Spiels kommentiert eine Stimme die Punkte und etwaige Fehler, allerdings mit teils falschen Betonungen, und das sehr zurückhaltende Publikum trägt auch nicht gerade zur nötigen Atmosphäre bei.

Florian Stangl ■

Statement



French Open 97 ist vergleichsweise dürftige Kost von Interplay. An die etwas verquere Steuerung kann man sich zwar gewöhnen, die mangelnde Atmosphäre aber kann auch der Zukunfts-Modus nicht ersetzen. Statt zwei simple Power-Ups zu spendieren, hätten die Entwickler mehr Augenmerk auf eine bessere Kameraperspektive und einen ausgeklügelteren Turniermodus legen sollen.



Im Einsteiger-Modus zeigt der weiße Punkt, wo der Ball auftrifft. In den anderen Schwierigkeitsgraden hilft nur viel Übung und Intuition.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	●
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 108 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	67%
Sound	61%
Handling	64%
Spielspaß	**59%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 60,-
Release	August '97

Duckman



Privatdetektiv Duckman hat gegen echte Superhelden keine Chance.

In Deutschland noch recht unbekannt, in Amerika längst eine Kultfigur wie Bart Simpson: Die Comicserie um Privatdetektiv Duckman ist momentan eine der erfolgreichsten TV-Sendungen der USA. Unter Federführung der Paramount Pictures hat nun Playmates Interactive ein Adventurespiel entworfen, welches Duckmans Leben hinter den Kameras zeigt. Als Duckman gerade in seinem Whirlpool liegt und sich von zwei Enten massieren läßt, hört er im Fernsehen von seiner Entlassung. Im Kampf um seinen Job – Moderator einer Detektiv-Show – muß der Marlowe-Nachfolger zahlreiche Rätsel lösen, die allerdings überaus einfach sind und sich blind mit wilden Mausklicks erfolgreich bearbeiten lassen. Das Inventar ist meist kaum gefüllt, so daß (wie auch bei den englischsprachigen Unterhaltungen) gedankenloses Herumprobieren zum Erfolg führt. Das grafisch gut gemachte Adventure ist nur für eingefleischte Fans ein Muß. (hw) ■

RANKING

Adventure	
Spielspaß	63%
Hersteller	Playmates Int.
Preis	DM 90,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA, Win95

Earth 2140 Mission Pack



Weniger Bugs, aber keine neuen Einheiten im Earth 2140 Mission Pack.

50 neue Einzelspieler-Missionen, aufgeteilt in zwei Kampagnen und 20 zusätzliche Karten für Mehrspieler-Partien, sind der Schwerpunkt des Earth 2140 Mission Packs. Die beiden neuen Kampagnen besitzen im Gegensatz zum erforderlichen Hauptprogramm drei Schwierigkeitsgrade, da die happigen Anforderungen der alten Missionen so manchen Strategen zur Verzweiflung trieben. Jetzt sollte es auch Einsteigern möglich sein, Erfolge zu erzielen. Nebenbei hat Topware noch einige Bugs des Hauptprogramms beseitigt und die Geschwindigkeit im Mehrspieler-Modus verbessert. Neue Einheiten oder einfallsreichere Levels bietet das Mission Pack jedoch nicht, dafür liegt der Schachtel ein Mousepad bei. Wer mit Earth 2140 nicht viel anfangen konnte, bekommt mit dem Mission Pack keinen neuen Kaufanreiz geboten, alle anderen erhalten einen leicht aufbereiteten, umfangreichen Level-Nachschub. (fs) ■

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Spielspaß	69%
Hersteller	Topware
Preis	DM 30,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Fünf Jahre PC Games

Noch Fragen?

Bilanz nach fünf Jahren PC Games: null verschlissene Redakteure, Tausende konsumierter Kaffee-Liter und Dutzende ruinierter PCs, Monitore, Tastaturen, Mäuse und Joysticks. Und jede Menge Fragen, die regelmäßig in Leserbriefen auftauchen und die wir Ihnen anläßlich des Jubiläums beantworten – alles, was Sie schon immer über PC Games und ihre Macher wissen wollten.

Wie werden Spiele getestet?

So läuft's im Idealfall: Ein Spiel steht im Händler-Regal, und parallel dazu gibt's den Test in PC Games. Damit dies möglich wird, stellen uns die Computerspiele-Hersteller Vorab-Versionen zur Verfügung. Diese „Betas" unterscheiden sich in der Regel nur durch kleine Bugs und Schönheitsfehler von der endgültigen Fassung, die Sie im Laden kaufen können. Mängel, die in den Tagen und Wochen vor dem Release noch beseitigt werden, gehen daher nicht in die Wertung ein; um dies einschätzen zu können, stehen wir im direkten Kontakt zu Spieldesignern und Programmierern.

Nach gründlicher Analyse durch den jeweiligen Genre-Spezialisten kommt es bei der Redaktions-Konferenz zur Entscheidung über die endgültige Wertung, indem das Spiel mit den Ratings ähnlicher Produkte verglichen wird. Auch die Abstimmung über die Vergabe des begehrten PC Games-Award und die Aufnahme in die Referenzliste erfolgt in diesen Sitzungen.

Werden alle Testmuster durchgespielt?

Wir setzen alles daran, um die Spiele so lange und intensiv wie irgend möglich auszuprobieren. Damit wir z. B. bei einem Echtzeitstrategiespiel oder einem 3D-Action-Shooter auch die späteren Missionen beurteilen können, sind in Beta-Versionen vielfach Cheats eingebaut. Im Hinblick auf eine Komplettlösung spielen wir z. B. Adventures im allgemeinen durch.

Was passiert mit den getesteten Spielen?

Die Vorabversionen kommen in den Tresor und werden so lange aufbewahrt, bis das fertig verpackte Spiel vorliegt. Die Beta-Version wird anschließend vernichtet; von den endgültigen Produkten wandert je ein Exemplar in unser Archiv. Mehrfach vorhandene Muster werden von der Leserbrief-Abteilung unter besonders kreativen Schreibern verteilt.

Alarmstufe Rot erhält 91 %, FIFA Soccer 97 „nur" 90 % – ist C&C 2 damit „besser" als FIFA Soccer 97?

PC Games-Wertungen beziehen sich grundsätzlich auf das jeweilige Genre, um die Spielspaß-Angaben vergleichbar zu machen und Äpfel-mit-Birnen-Vergleiche auszuschließen. Genau das ist der Vorteil des Prozentsystems gegenüber gröberen Einteilungen, da es feine Abstufungen und eine präzise Einordnung von Spielen des gleichen Genres erlaubt. Einen Anhaltspunkt für die zugrundegelegten Maßstäbe liefert Ihnen unsere Referenz-Liste (diesmal auf Seite 284).

Warum werden auf der Vorschau-Seite Tests angekündigt, die dann in der darauffolgenden Ausgabe nicht erscheinen?

Bei den Angaben im Coming Up müssen wir uns auf die Einschätzung der Hersteller verlassen, die gelegentlich etwas zu „optimistisch" ausfällt („Das Testmuster kommt bestimmt bis zum 10. – ehrlich!").



Was sind die Lieblingsspiele der PC Games-Redakteure?

Oliver Menne: MDK, F1 Grand Prix 2, Virtua Fighter, Wing Commander 3, Wizardry 7, Meridian 59
Thomas Borovskis: Civilization 2, alle Wing Commander-Folgen, Diablo, Heroes of Might & Magic, Normality, C&C 2
Harald Wagner: System Shock, Simon the Sorcerer, Daggerfall, Flying Corps
Florian Stangl: NHL Hockey 94-98, Grand Prix 2, Diablo, Privateer 2, Strike Commander
Petra Maueröder: alle C&Cs und WarCrafts, SimCity 2000, Die Siedler 2, Diablo, Dungeon Keeper, Anstoß 2

Warum werden indizierte Spiele nicht erwähnt?

Die Vergangenheit hat gezeigt: Übereifrige Staatsanwälte lassen zuweilen komplette Auflagen an den Kiosken beschlagnahmen, falls in den Heften indizierte Spiele besprochen oder beworben werden. Um dem vorzubeugen und solange die Grenzen der „Legalität" nicht vollständig geklärt sind, bleiben Spiele für uns nach deren Indizierung „tabu".

Wie wird man PC Games-Redakteur?

Vier der fünf Redakteure haben ihre Laufbahn als sogenannte „Freie Mitarbeiter" begonnen – und zwar bereits während der PC Games-„Gründerzeiten". Der Kontakt mit Florian Stangl kam durch seine Tätigkeit als Pressesprecher für einen bekannten US-Spielehersteller zustande. Falls demnächst eine Erweiterung des Teams ansteht, werden wir dies rechtzeitig bekanntgeben.

Lohnt sich der Kauf einer 3D-Grafikkarte?

Ja, auf jeden Fall. Ohne 3Dfx-Karte wird man zukünftig auf viele der heißesten Spiele (vor allem im 3D-Actionbereich) verzichten müssen. Als Testsieger des Vergleichstests in PC Games 6/97 ging übrigens die Diamond Monster 3D hervor.

Welchen PC soll ich mir kaufen?

Die Redaktion empfiehlt derzeit einen Pentium 166 bzw. 200 mit 16, besser 32 MB RAM, einer 2 GB-Festplatte, Windows 95, 8x-CD-ROM-Laufwerk und einer 3D-Grafikkarte.

Was machen die PC Games-Redakteure, wenn sie nicht gerade Spiele testen?

Oliver Menne kämpft sich durch das Online-Rollenspiel Meridian 59, sitzt hinter dem Steuer seines Autos oder im Biergarten – genauso übrigens wie Florian Stangl, der zudem nicht weit sein kann, wenn irgendwo Konzerte und Parties stattfinden. Motorradfahren, Inlineskaten und Kochen gehören zu den erklärten Lieblingsbeschäftigungen von Thomas Borovskis. Wenn sie ihre Abende und Wochenenden nicht gerade in der Redaktion verbringt, regeneriert sich Petra Maueröder in Kinos, Kaufhäusern und Fitneßstudios. Harald Wagner büffelt Wirtschaftswissenschaften für die Fern-Uni-

Die Spiele des Monats

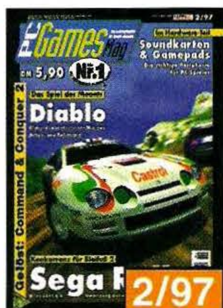
Die Meilensteine der PC-Spielegeschichte auf einen Blick:

Ausgabe	Spiel des Monats	Highlights
10/92	Links 386 Pro	
11/92	The Lost Files of Sherlock Holmes	Legend of Kyrandia
12/92	History Line 1914-1918	
01/93	Alone in the Dark	King's Quest 6
02/93	Formula 1 Grand Prix	Comanche
03/93	Ultima Underworld 2	Dune 2
04/93	Reach for the Skies: The Bottle for Britain	Populous 2
05/93	X-Wing	
06/93	Lemmings 2	Ultima 7: Serpent Isle
07/93	Strike Commander	The 7th Guest
08/93	Return of the Phantom	Syndicate, Eishockey Manager
09/93	Day of the Tentacle	
10/93	Lands of Lore	Pinball Dreams, NHL Hockey
11/93	Privateer	
12/93	Tactical Fighter Experiment (TFX)	IndyCar Racing, Simon the Sorcerer
01/94	Sam& Max	Rebel Assault
02/94	Leisure Suit Larry 6	Anstoß, Legend of Kyrandia 2
03/94	Alone in the Dark 2	Indizierter 3D-Shooter, SimCity 2000
04/94	Beneath A Steel Sky	Battle Isle 2
05/94	Ultima 8: Pagan	UFO: Enemy Unknown
06/94	Pacific Strike	Die Siedler
07/94	FIFA International Soccer	Das Schwarze Auge 2
08/94	Bundesliga Manager Hattrick	
09/94	Theme Park	TIE Fighter
10/94	-	
11/94	Colonization	System Shock, NHL Hockey 95
12/94	Magic Carpet	Legend of Kyrandia 3
01/95	Ecstatica	Dawn Patrol, King's Quest 7, Earthsiege
02/95	Wing Commander 3	Cyberia, Aladdin, WarCraft, Panzer General
03/95	Descent	Alone in the Dark 3
04/95	Woodruff & the Schnibble of Azimuth	Discworld, Psycho Pinball
05/95	Indizierter 3D-Shooter (LucasArts)	NBA Live 95, X-COM: Terror from the Deep
06/95	-	
07/95	Jagged Alliance	Flight Unlimited, Vollgas, Hattrick
08/95	Hi-Octane	
09/95	Command & Conquer	3D Lemmings, Simon the Sorcerer 2
10/95	Ascendancy	MechWarrior 2, Apache Longbow, Battle Isle 3
11/95	Magic Carpet 2	Need for Speed
12/95	The Riddle of Master Lu	Capitalism, NHL Hockey 96
01/96	Stonekeep	FIFA Soccer 96, TFX 2, Bleifuß, Pro Pinball: The Web
02/96	WarCraft 2	Gabriel Knight 2
03/96	Cybermage: Darklight Awakening	
04/96	F1 Grand Prix 2	Wing Commander 4
05/96	Terra Nova: Strike Base Centauri	F1 Manager 96, Civilization 2, Descent 2
06/96	Die Siedler 2	
07/96	AH 64D Longbow	
08/96	Z	Virtua Fighter PC, Normality
09/96	Indizierter 3D-Shooter (id Software)	Time Commando
10/96	Baphomets Fluch	Links LS, Privateer 2-Preview
11/96	Bleifuß 2	Jagged Alliance – Deadly Games
12/96	Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Bundesliga Manager 97, Privateer 2, Toonstruck, Schleichfahrt, NHL Hockey 97, Daytona USA
01/97	Tomb Raider	Das Hexagon-Kartell, M.A.X., FIFA Soccer 97, Realms of the Haunting, Leisure Suit Larry 7
02/97	Diablo	Sega Rally
03/97	KKND	Flying Corps, NBA Live 97,
04/97	MDK	POD
05/97	Formel 1	Comanche 3.0, Command & Conquer Gold
06/97	Extreme Assault	Interstate '76, Star Trek: Generations, UEFA Champions League, Moto Racer
07/97	Dungeon Keeper	Pro Pinball: Timeshock!, X-Wing vs.TIE-Fighter
08/97	X-COM 3: Apocalypse	
09/97	Little Big Adventure 2	Anstoß 2, World Wide Soccer PC

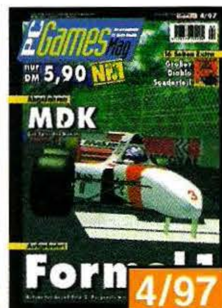












Prüfungen, widmet sich der Programmierung oder feuert im Frankenstadion den „Club" an.

Warum sind auf der Cover-CD-ROM so viele exklusive Demos?

PC Games ist Europas meistgekauftes PC-Spielemagazin; keine andere Zeitschrift dieser Art wird von so vielen Spielefans gelesen. Kein Wunder, daß prominente Hersteller die Demos ihrer besten Spiele auf unsere Anfrage hin zuerst den PC Games-Lesern zur Verfügung stellen. Ein Auszug aus dieser langen Liste: Bleifuß, Comanche 3.0, Constructor, Dark Colony, Daytona USA, Diablo, Flying Corps, Formel 1, Formula Karts, Kick Off 97, Leisure Suit Larry 7, MDK, Moto Racer, Outlaws, POD, Rebel Assault 2, Sega Rally, Virtua Fighter, WarCraft 2, World Wide Soccer, X-Wing vs. TIE Fighter und und und. Was wir Ihnen garantieren: Exklusiv-Demos haben definitiv KEINEN Einfluß auf die Wertung; um Exklusivität bemühen wir uns zudem ohnehin nur bei den absoluten Top-Titeln. Bei der Zusammenstellung der Demos achten wir insbesondere auf Aktualität, Qualität, Spielbarkeit und ein breites Genre-Spektrum – für jeden Geschmack soll etwas dabei sein.

Wo sind die „Petra-Poster" zu finden?

`http://www.pcgames.de`

Werden Verbesserungsvorschläge der Leser berücksichtigt?

Uneingeschränktes Ja. Unsere Redaktions-Assistenz und Leserbrief-Urgestein Rainer Rosshirt leiten alle Anregungen, Wünsche und Fragen an die Redakteure weiter; bei den Konferenzen kommen die Anliegen zur Sprache und werden nach Möglichkeit auch umgesetzt.

Kann man die PC Games-Redaktion „besichtigen"?

Nürnberg hat wahrlich erbaulichere Sehenswürdigkeiten zu bieten als die Redaktionsräume in der Roonstraße. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine „Führungen" etc. veranstalten können.

Was plant PC Games für die Zukunft?

Schon jetzt können wir Ihnen versprechen, daß Sie in den nächsten Monaten etliche Demo-Versionen absoluter Top-Hits zuerst und exklusiv auf der Cover-CD-ROM der PC Games finden werden. Noch mehr Reportagen direkt aus den USA, der massive Ausbau der Hardware-Rubrik und eine sukzessive Erweiterung des Tips & Tricks-Teils werden weitere Schwerpunkte der kommenden Ausgaben sein. Ansonsten gilt das Carrell'sche Motto: Laß Dich überraschen...

Statement



Der fünfte Geburtstag der PC Games wird nun gefeiert. Ich hielt dies für einen guten Anlaß, einmal in mich zu gehen. Da ich aber Angst hatte, mich zu verlaufen, ging ich nicht in mich, sondern in unser Lager, kramte ganz unten im Archiv und habe sie wirklich gefunden – die erste PC Games (an dieser Stelle bitte einen Tusch denken). Was bin ich erschrocken! Sie hatte 100 Seiten, und auf der beigelegten Diskette fand man die – zum Glück dem Orkus des Vergessens anheimgefallenen – Softwareperlen „Atom" und „Soul Magician". 486er waren High-End-Rechner, 4 MB mehr als ausreichend, und Bill Viola stellte seine umstrittene Videoinstallation auf der Documenta IX in Kassel vor. War ich bisher der Meinung, Zeit existiere nur, damit nicht alles gleichzeitig geschieht, wurde mir nun schlagartig bewußt, daß fünf Jahre eine sehr lange Epoche sein können. An der Redaktion hat sich nicht viel geändert, aber das Heft hat sich schon sehr verändert. Wir (die PC Games und ich) sind reifer und dicker geworden. Ein guter Anlaß, um einen Blick in die Zukunft des Geburtstagskinds zu tun. Ich nahm also unsere aktuelle PC Games und versuchte, ihr aus der Hand zu lesen, was sich bei Zeitschriften allerdings nicht ganz einfach gestaltet. Plötzlich konnte ich die Zukunft klar vor mir sehen: Wenn die Entwicklung so weitergeht, wird die Ausgabe 10/02 demnach 948,64 Seiten haben, auf einer der drei DVDs befindet sich ein Demo von „Wing Commander VII", die Minimalvoraussetzung für das Menü ist ein „Pentium 2" mit mindestens 64 MB („Wing Commander VII" wird darauf nicht laufen – es benötigt 128 MB und eine Grafikkarte, die erst in vier Jahren erfunden wird, aber das ist eine andere Geschichte). Harald ist inzwischen liebevoller Vater, Thomas hat seine erste Million an der Börse verdient, Olli muß wegen mir in psychologische Behandlung, Florian hat seine Lederjacke reinigen lassen, ich habe nur noch einen Lungenflügel, und Mitbewerber versuchen, Petra zu clonen.

Die PC Games-Chronik

September 1992	Erstausgabe der PC Games erscheint
PCG 08/93	Thomas Borovskis und Oliver Menne werden Leitende Redakteure
PCG 04/94	Umstellung auf herausnehmbare Tips & Tricks
August 1994	PC Games-Mailbox geht online
PCG 09/94	PC Games Plus (CD-ROM mit Demos und Utilities) wird eingeführt
PCG 01/95	Erste PC Games mit Cover-CD-ROM erscheint
PCG 01/95	Umstellung der PC Games Plus auf Vollversionen
Juni 1995	Noch drei Jahren freier Mitarbeiterschaft steigt Petra Maueröder bei PC Games fest ein
April 1996	PC Games Homepage (http://www.pcgames.de) geht online
September 1996	Abschaffung der PC Games-Cover-Disk (weiterhin im Abo erhältlich)
PCG 10/96	Anläßlich des 4. Geburtstages prangen zum ersten Mal zwei CD-ROMs auf dem Cover
Oktober 1996	Harald Wagner verstärkt noch vier Jahren freier Tätigkeit das Kern-Team
4. Quartal 1996	Europarekord: PC Games verkauft als erstes PC-Spiele Magazin mehr als 250.000 Exemplare pro Monat
PCG 12/96	Einführung des „Multi-Cover" (Cover-CD-ROM-Tasche)
März 1997	Florian Stangl wechselt zu PC Games
20. März 1997	In einer Nacht- und Nebel-Aktion zieht der gesamte Verlag ins neue Hauptquartier um
September 1997	PC Games feiert mit der Ausgabe 10/97 seinen 5. Geburtstag













INHALT

Dungeon Keeper

X-COM 3

Little Big Adventure 2

Anstoß 2

Pizza Connection

Kurztips

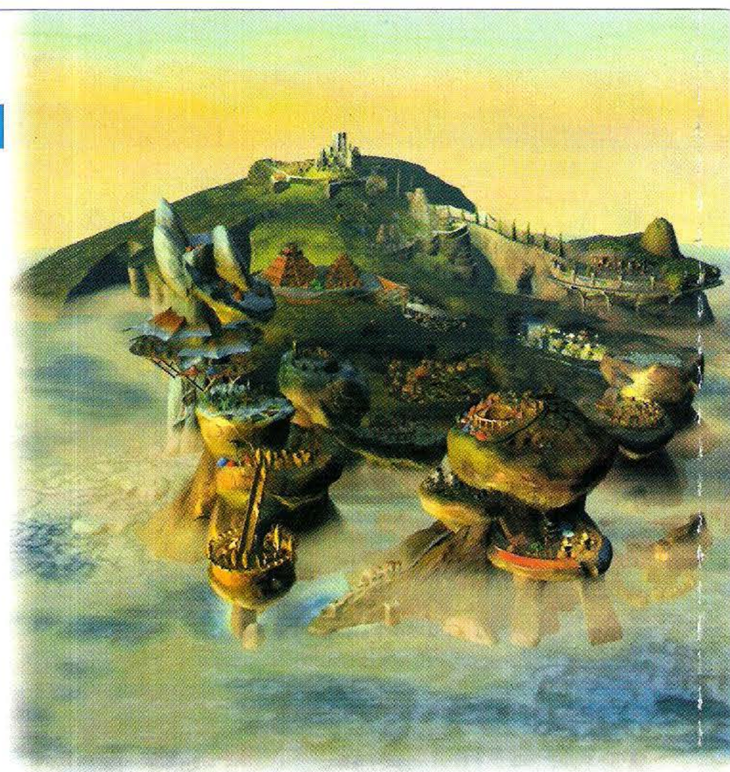
RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 8/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 9/97

Komplettlösung – Teil 2

Dungeon Keeper



Da hat der Avatar nichts mehr zu lachen: Im zweiten Teil unserer Komplettlösung buddeln und kämpfen wir uns bis in den finalen Level 20 vor. Außerdem verraten wir Ihnen zusätzliche Tricks der allgemeineren Art und geben Ihnen Tips, wie Sie die Geheim-Levels knacken.

ALLGEMEINE TIPS

Wußten Sie schon, daß...

... man Indy-Fallen mit einem „Handschlag" manuell aktivieren und die Kugel in eine beliebige Richtung lenken kann, indem man währenddessen die Karte rotieren läßt?

... Sie gefährdete Kreaturen während einer chaotischen Kampfhandlung am einfachsten durch einen Linksklick im Kreaturen-Menü „retten" können?

... sich auf der Dungeon Keeper-CD-ROM im Verzeichnis \KEEPER\GOODIES Fotos der Bullfrog-Crew sowie einige hochauflösende Artworks befinden, die sich vorzüglich als Bildschirm-Hintergrund eignen?

... man mit den Tastenkombinationen Alt plus Funktionstaste (z. B. Alt-F1) witzige Soundeffekte auslösen kann?

... Level 10-Imps eine eingebaute Teleport-Funktion aufweisen? Sehr praktisch, z. B. zum Umgehen von Fallen und zum schnelleren Gold-Abbau!

... Sie Extras, die im Wasser lagern, aufnehmen können, wenn Sie darunter eine Brücke bauen?

... man Skelette produzieren kann, indem man Kreaturen im Gefängnis verhungern läßt?

... Sie Specials (z. B. „Level steigern") nicht sofort beim Entdecken nutzen müssen? Die Imps transportieren die Extras in die Bibliothek, wo sie auf Abruf zur Verfügung stehen.

... sich gefolterte Zauberer permanent selbst heilen und so theoretisch unbegrenzt den Torturen standhalten?

... man Schatzkammern – falls möglich – direkt anstelle der Goldklötze bauen sollte?

... Sie stärkere Kreaturen anlocken können, wenn Sie nicht gleich zu Missionsbeginn einen Eingang erobern, sondern zunächst Versteck, Trainingsraum, Bibliothek und Hühnerfarm einrichten?

... man Vampire und Hornys unbedingt von Zauberern fernhalten sollte? Bauen Sie für diese chronisch mißmutigen Kreaturen am besten eigene Dungeons inklusive Versteck, Hühnerfarm und Trainingskammer. Gleiches gilt für die Kombinationen Skelett + Teufler, Samurai + Eiserne Jungfrau sowie Höllenhund + Dämonenechse.

... Sie Ihre Kreaturen kostenlos trainieren können? Voraussetzung ist ein Gefängnis plus ein geschlossener Raum, der mit einer stabilen Tür versehen wird. Werfen Sie Ihre Gefangenen zusammen mit einigen Kreaturen in diesen Raum und lassen Sie sie gegeneinander antreten. Ihre Kreaturen werden zusehends an Erfahrung bzw. Stärke gewinnen. Bevor die Sache für eine, der beteiligten Kämpfer kritisch wird, trennen Sie die Streithähne wieder.

... sich Hornys kurzfristig mit Geldspenden (einfach Gold auf ihn „regnen" lassen) besänftigen lassen? Langfristig hilft nur ein eigener Mini-Dungeon und ein gemütlicher Tempel.

... man sich risikolos einem gegnerischen Dungeonherz nähern kann, indem man einen Imp unsichtbar macht und mittels „Schutz"-Zauberspruch wappnet?

... „lebende" Fallen zuverlässiger sind als Handwerkskammer-Fallen? Plazieren Sie innerhalb eines langen Gangs (durch den der Feind zwangsläufig laufen muß) zwei Türen in geringem Abstand, schließen Sie sie ab und setzen Sie dazwischen mehrere Teufler. Sobald eine Tür zerstört wird, greifen die Teufler an. Hinter den Gegnern setzen Sie eine weitere Tür ein. Durch den relativ geringen Raum breitet sich das Gas in Windeseile aus und schwächt die Feinde nachhaltig.

... gefangengenommene Imps normalerweise schon nach wenigen Folter-Einheiten zu Ihnen übertreten? Auf diese Weise können Sie ohne zusätzliche Kosten Ihren Imp-Bestand aufstocken. Auch nicht schlecht: gekidnappte Imps im Tempel opfern – die Kosten für die Produktion weiterer Imps verringern sich spürbar.



Hochbetrieb in der Folterkammer: Zusätzliche Kreaturen warten auf Sie!



Da sind die Helden platt: Indy-Kugeln nehmen Ihnen viel Arbeit ab.

... man die „Ladezeiten" gegnerischer Fallen nutzen kann, um sie gefahrlos zu entschärfen? Lassen Sie einen Imp die Gegend um eine Falle pflastern; sobald er der Falle zu nahe kommt, wird er zwangsläufig umkommen. Diese Pause können Sie ausnutzen, um einen zweiten Imp direkt neben der Falle abzusetzen, der dann die Fallen-Kachel übernimmt.

... man eroberte Räume möglichst sofort verkaufen sollte? Neben dem Erlös hat dies den Vorteil, daß der Gegner den Raum nicht sofort wieder zurückerobern kann – eine Methode, die vor allem im Multiplayer-Modus jeden Rivalen in Panik versetzt.

... man eine Tür zur Trainingskammer bauen und selbige abschließen sollte, um nur jene Kreaturen trainieren zu lassen, bei denen das wirklich Sinn macht (Teufler, Zauberer, Eiserne Jungfrauen etc.)?

... sich Level 3-Imps (Vorteil: doppelt so schnell wie normale Imps) relativ schnell züchten lassen, indem man die Imps vorübergehend in den Trainingsraum wirft und mit dem „Beschleunigen"-Zauberspruch nachhilft?

... Sie Gegner, die auf Ihren Brücken unterwegs sind, relativ leicht loswerden können? Führt die Brücke über einen Lava-See, verkaufen Sie die Brückenteile einfach – die Feinde plumpsen in die glühende Masse und haben kaum eine Chance. Befinden sich Feinde auf Brücken über Gewässer, verkaufen Sie die Endstücke und wenden den „Virus"-Zauberspruch an.

... sich Indy-Fallen recht elegant mit einer Tür aushebeln lassen? Falls die Region vor der Kugel bereits gepflastert wurde, können Sie eine Tür einsetzen, an der das Geschoß zerschellt.

... sich angeschlagene Kreaturen leichter erholen, wenn man ihnen einige Hühnchen zu fressen gibt?

... man neben seine Trainingskammer zumindest eine kleine Hühnerfarm bauen sollte? Vor allem die Teufler haben einen schier unglaublichen Appetit und brauchen während ihres Workouts ständig Nachschub.

... sich die Einwanderungsprozedur einer Kreatur beschleunigen läßt, indem man den Neuankömmling am Eingang aufnimmt und sofort ins Versteck wirft?

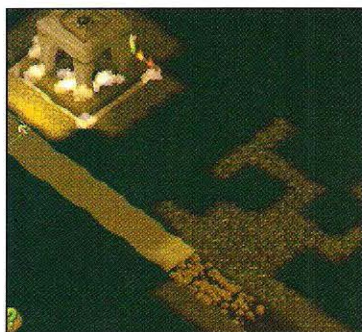
... der „Zahltag" schneller vonstatten geht, wenn man sich die aufbrechenden Kreaturen schnappt und direkt in die Schatzkammer wirft? Sobald sie sich ihren Sold abgeholt haben, sammelt man die Biester wieder ein und steckt sie zurück in Trainingskammer, Bibliothek usw.

... sich nicht nur Räume, sondern auch konstruierte Fallen und Türen gewinnbringend verscheuern lassen (entsprechendes Icon im Handwerkskammer-Menü anklicken)?

... Ihnen Eiserne Jungfrauen dankbar sind, wenn Sie ihnen eine Runde Folterkammer spendieren?

... sich der „Zusammenrufen"-Spruch deaktivieren läßt, indem man zweimal auf das entsprechende Icon linksklickt und dann mit der rechten Maustaste bestätigt?

... die Fütterung der Gefangenen bzw. Gefolterten äußerst lästig sein kann? So geht's einfacher: Mit Shift-H gelangen Sie zur nächstgelegenen Hühnerfarm. Dort nehmen Sie acht Hühnchen auf und gelangen mit Alt-T zur Folterkammer bzw. mit Alt-P zum Gefängnis.



Auf dem Weg zum Eingang lassen die Imps das Gold vorerst unberücksichtigt.

... man bei Blitzschlägen auf gegnerische Kreaturen immer deren Geschwindigkeit einkalkulieren sollte? Vor allem bei den flinken Imps sollte man den Blitz in Laufrichtung eine Kachel vorher auslösen.

... bewußtlose Gegner schneller ins Gefängnis gebracht werden, wenn man die Imps direkt auf oder neben dem betäubten Rivalen absetzt?

... fliehende Gegner (z. B. Bogenschützen) aufgehalten werden können, indem man einen Teil der Verfolger nimmt und in Laufrichtung des Flüchtlings plaziert?

... es die perfekte Möglichkeit gibt, um Sprüche wie Blitze, Heilung etc. exakt auszuführen? Klicken Sie das blinkende Kampfsymbol (zwei gekreuzte Schwerter) an. Dort werden alle eigenen und feindlichen Kreaturen aufgeführt, die derzeit in Auseinandersetzungen verwickelt sind. Jetzt können Sie den gewünschten Zauberspruch auswählen und ganz präzise auf die jeweilige Kreatur anwenden.

... Sie die Statusleiste am linken Bildschirmrand mit der Tabulator-Taste ein- und ausblenden können (nützlich für den Symbiose-Modus)?

... man einfach herausfinden kann, welche Räume der Gegner bereits gebaut hat? Wechseln Sie zur Übersichtskarte und bewegen Sie den Mauscursor über den Bildschirm. Anhand der Soundeffekte (z. B. Hühnergackern) lassen sich Art und Position der Kammern ermitteln.

... sich der „Beschleunigen"-Spruch auch auf gefolterte Helden bzw. Kreaturen anwenden läßt?

... Sie nach dem Sieg in einer Mission nicht gleich die Leertaste betätigen sollten? Stattdessen lohnt es sich, nach Specials wie „Verborgene Welt finden" oder „Kreaturen-Transfer" zu fahnden. Bei letzterem können Sie eine Kreatur Ihrer Wahl in den nächsten Level mitnehmen.

... Sie Imps ab sofort zum Spartarif produzieren können? Bewährte Methode: vier Imps erzeugen, zwei davon im Tempel opfern und das Ganze beliebig oft wiederholen (generell werden nachfolgend erzeugte Imps billiger, wenn man einige Exemplare im Tempel opfert).

... Zauberer schneller an Erfahrung gewinnen, wenn ihr Versteck an einen Goldklotz angrenzt? Oder daß ein Tentakel-Versteck am Wasser sowie ein Drachen-Versteck an einem Lava-Fluß den gleichen Effekt haben?

... Sie NIEMALS zwei Teufler (verwandelt all Ihre Kreaturen in Hühnchen) und anschließend einen Geist (vernichtet alle Hühnchen) im Tempel opfern sollten?

... Vampire zu den leistungsfähigsten Kreaturen gehören? Dazu müssen Ihre Imps unbedingt alle toten Kreaturen (eigene und gegnerische) auf den Friedhof schaffen. Wenn Sie günstig Imps „eingekauft" haben (Tempel-Trick anwenden), können Sie die Imps sogar an Fallen oder Gegnern verheizen, um Nachschub für Ihren Friedhof zu produzieren. Je mehr Leichen eingesammelt werden, desto wahrscheinlicher die Chance, daß sich ein Vampir zu Ihnen gesellt.

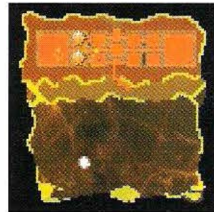
... man Imps dazu zwingen kann, eine bestimmte Seite einer Tunnel-Mauer zu verstärken? Startet der Imp beim Absetzen auf einer Kachel mit der „falschen" Seite, lassen Sie ihn EINEN einzigen Quader stabilisieren. Wenn der Imp seine Arbeit an der angrenzenden Wand fortsetzen will, packen Sie ihn und plazieren ihn just auf derselben Kachel. Er wird dann mit der gegenüberliegenden Seite weitermachen.

... es eine Möglichkeit gibt, die Multiplayer-Karten auch alleine zu spielen? Als MS-DOS-Benutzer geben Sie am Prompt ein: keeper -1player. Unter Windows 95 starten Sie diesen Modus mit dem Befehl keeper95 -1player (Start-Menü/„Ausführen" bzw. MS-DOS-Fenster).

ACHTUNG: ***Die nachfolgend beschriebenen Lösungswege stellen jeweils EINE von unzähligen Möglichkeiten dar; jeder Level kann natürlich auch auf andere Weise gelöst werden. Wenn Sie zuvor eine der Bonus-Missionen geknackt haben, werden die nachfolgenden Levels in der Regel bedeutend einfacher, da Ihnen von Anfang an starke Kreaturen zur Seite stehen.***

Level 13: Badenerland

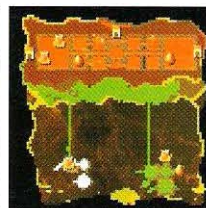






1. Erschaffen Sie einige zusätzliche Imps, die die vorhandenen Arbeiter beim Gold-Abbauen unterstützen.
2. Ihre Insel ist von einem Lava-See umgeben, der von Drachen bevölkert wird. Bauen Sie ein Versteck direkt an die Lava, um die Kreaturen schneller anzulocken. Wenden Sie den Symbiose-Zauberspruch auf eine Fliege an und umkreisen Sie dann die Drachen – diese werden sich dann relativ schnell davon überzeugen lassen, Ihrer erlauchten Gruppe beizutreten.
3. Dank der Juwelen dürfte es keinerlei Finanzprobleme geben; am besten legen Sie gleich eine größere Schatzkammer in direkter Nachbarschaft an.
4. Die Goldvorkommen an den Rändern der Inseln können Sie gefahrlos abbauen; konzentrieren Sie sich aber zunächst auf das Edelmetall im Norden, Westen und Osten.
5. Am anderen Ufer finden Sie im Westen ein „Level steigern"-Extra, das von Gold und mehreren Lava-Fallen (Brücken bauen) umgeben ist. Im Osten hingegen sollten Sie das „Karte zeigen"-Special mitnehmen. Vorsicht: Sie müssen zunächst mit einem Teufler die Giftgas-Fallen entschärfen. Nach Anwendung dieses Extras kennen Sie die Standorte Ihrer beiden Konkurrenten.
6. Graben Sie im Osten entlang des Kartenrands und bauen Sie währenddessen das Gold ab. Brechen Sie dann die Mauer zur Bibliothek des feindlichen Dungeon Keepers durch und übernehmen Sie



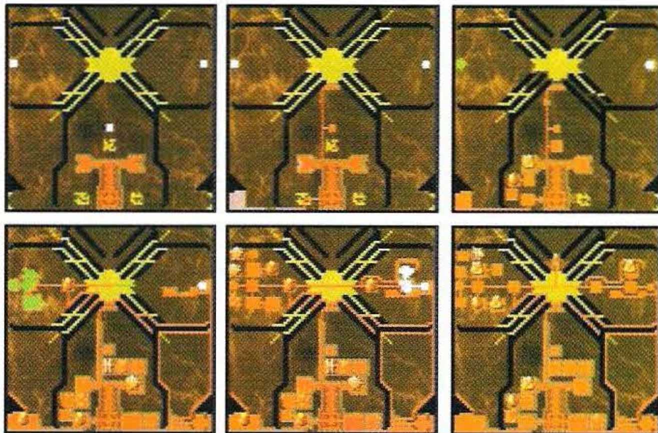




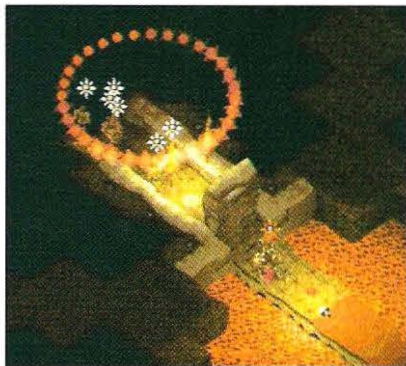
den Raum. Vorteil: Die Blitz-Attacken auf Ihre Imps und Monster haben damit ein Ende.

7. Mittlerweile müßten Sie so viele starke Kreaturen besitzen, daß Sie sich einem Kampf stellen können. Sobald Sie einen Rivalen attackieren, wird er mittels „Zusammenrufen" alle Monster an den Kriegsschauplatz verlagern.
8. Erobern Sie die beiden Dungeons und zerstören Sie jeweils das Dungeon-Herz. Bevor Sie sich aus dem Level verabschieden, sollten Sie ganz in den Süden graben. In der Kartenmitte befindet sich eine kleine Goldlagerstätte, hinter der sich ein „Kreaturen-Transfer"-Extro verbirgt.

Level 14: Pennburg



1. Lassen Sie die Goldvorkommen vorerst außer acht. Die Imps graben am Eingang vorbei nach Norden, und zwar genau bis ein Feld vor die Goldwand. Dort gräbt man einen waagrechten Gang und läßt die Mauern verstärken.
2. Erobern Sie den Eingang und bauen Sie den Dungeon aus. Die Goldvorräte im Süden können komplett genutzt werden.
3. Die Imps graben am unteren Kartenrand entlang. Im Südwesten findet man zwei Juwelenklötze, im Südosten hingegen eine Handwerkskammer samt Level 10-Troll (Tür durchbrechen). Eine Tür weiter östlich wohnt ein neutraler Horny, den Sie ebenfalls für sich gewinnen.
4. Verstärken Sie die Wände der Schatzkammer im Südwesten. Im Osten buddeln die Imps am Kartenrand entlang nach Norden und richten in der Nähe der Felsen eine waagrechte Schneise ein, die ebenfalls verstärkt wird. Jetzt können die Imps der anderen Dungeon Keeper nicht mehr in Ihren Dungeon gelangen.
5. Sobald Sie genügend Kreaturen angelockt und trainiert haben (nicht alle Zauberer müssen forschen; werfen Sie einige in den Trainingsraum), brechen Sie eine Mauer im Osten durch und lassen die bereits freigelegten Gänge pflastern. Auf diese Weise gelangen die Imps direkt in die Anlagen der beiden Dungeon Keeper, die sich bereits gegenseitig ordentlich geschwächt haben. Die Unterwerfung der Gegner und

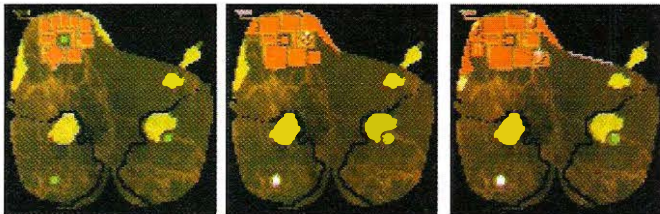


Horch was kommt von draußen rein: Ihre Eiserne Jungfrau zerstört die Holztür mit links.

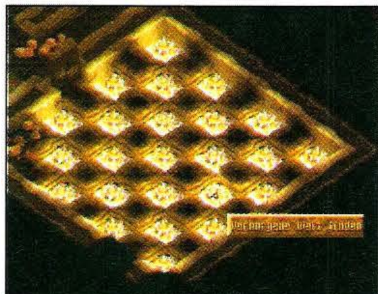
die Zerstörung der Dungeon-Herzen ist somit reine Formsache. In Level 14 kommt es in erster Linie darauf an, in der Aufbau-Phase ungestört zu sein.

6. Durch die Goldwand im Norden gelangen Sie in ein „Neues Gebiet". Mittels einer Brücke überqueren die Imps den Lava-See. Reißen Sie die Holztür ein und lassen Sie die schwachen Helden von Ihren Kreaturen besiegen. Hinter einer weiteren Tür werden Sie bereits von Zauberern begrüßt, für deren Bezwingung Sie alle Kräfte mobilisieren müssen. Abschließend werden Sie vom Ritter besucht, der einige Kollegen mitbringt – für Ihre Zauberer und Jungfrauen kein größeres Problem.
7. Im Nordwesten finden Sie direkt neben den Goldklötzen ein „Kreaturen-Transfer"-Special, das Ihnen den kommenden Level erleichtert.

Level 15: Knittelvers

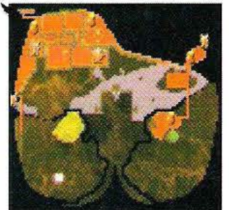


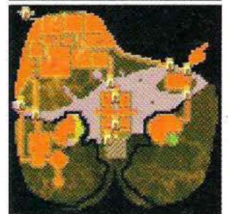
1. Die größte Gefahr in dieser Mission stellen nicht die beiden gegnerischen Dungeon Keeper, sondern die „neutralen" Helden dar.
2. Bauen Sie zunächst das Gold in der Umgebung ab. In der Ecke im Nordwesten befinden sich zwei Juwelen-Klötze, die möglichst mit einer Brücke an Ihren Dungeon angeschlossen werden sollten.
3. Buddeln Sie nicht zu weit in den Süden der Karte; falls Sie die Mauern zum Kanal durchbrechen, werden Level 10-Ritter und - Samurais in Ihre Festung eindringen. Als „natürliche" Grenze sollte eine gedachte Linie entlang des unteren Randes der Dungeonherz-Kammer dienen.
4. Schaufeln Sie einen langen Gang entlang des Felsmassivs im Norden; achten Sie darauf, daß Sie vorerst nicht zum Kanal durchbrechen. Sobald in Ihrer Handwerkskammer Indy-Fallen produziert wurden, plazieren Sie die Kugel in diesem Gang. Anschließend können Sie einen Durchgang zum Gewässer graben und mittels Brücken in Richtung Nordosten zu den dortigen Goldvorkommen vorstoßen. Die Helden werden bald aufkreuzen und in Ihren Dungean marschieren; die Indy-Falle wird sie von diesem Vorhaben abhalten. Versuchen Sie, den Ritter „von Hand" zu besiegen und ihn anschließend via Folterkammer zu übernehmen.
5. Baut man das Gold im Nordosten ab, entdeckt man dort ein kleines Gefängnis mit einem Level 6-Teufler.
6. Bauen Sie im Nordosten eine Brücke über das Wasser in südliche Richtung. Lassen Sie auch dieses Gold abbauen. Der Zugang zum Dungeon des gegnerischen Keepers ist durch verstärkte Mauern versperrt, kann aber mittels „Rückbau"-Zauberspruch geknackt werden.
7. Über eine weitere Brücke gelangen Sie zur Festung der Helden in der Mitte der Karte. Wagen Sie den Angriff erst dann, wenn Sie Ihre Kreaturen ausreichend trainiert haben; hochrangige Zauberer erleichtern Ihnen den folgenden Kampf. Stellen Sie sich auf ein gutes Dutzend hartnäckiger Helden ein. Achtung: Hinter der magischen Tür verbergen sich einige Indy-Fallen. Dort finden Sie auch ein „Level steigern"-Extra.
8. Im südlichen Bereich der Helden-Festung befindet sich ein Raum mit etlichen Extras (hauptsächlich von der Sorte „Sichern"). Nachteil: Die Zwischenstücke sind samt und sonders mit Blitz- und Giftgas-Fallen gesichert. So gelangen Sie am schnellsten zum „Verborgene Welt finden"-Extra: Bauen Sie eine Brücke um die Festung und bearbeiten Sie die Mauer im Süden mit dem „Rückbau"-Spruch; ein Imp entfernt anschließend das Teilstück. Jetzt benötigt man eine widerstandsfähige Kreatur (Zauberer, Drache), die sich selbst heilen kann; mittels Symbiose wird die untere Blitzfalle entschärft.



Ein Verborgene Welt-Extra lauert im Süden dieses schachbrettartig angelegten Raums.







Level 16: Tulpenduft

1. Bauen Sie erstmal in aller Ruhe Ihren Dungeon aus: In den beiden größeren Räumen errichten Sie ein Versteck und eine Bibliothek, in den dazwischenliegenden kleineren Raum wird eine Hühnerfarm installiert.
2. Ihnen steht lediglich EIN Zauberer zur Verfügung, der in der Bibliothek eingesetzt wird.
3. Innerhalb des Dungeans befinden sich Juwelen. Pflastern Sie die umgebenden Gewässer mit Brücken und lassen Sie die Goldbestände im Nordosten abbauen; dieses Gebiet können Sie sofort zur Schatzkammer umfunktionieren.
4. Zum Trainieren der Teufler benötigen Sie eine Folterkammer, die Sie im Bereich der Goldvorkommen anlegen.
5. Lassen Sie den gesamten Dungeon absichern. Erschließen Sie keine neuen Gebiete und lassen Sie auch den verlockenden zweiten Eingong im Osten außer Acht.
6. Die eigentliche „Arbeit" überlassen Sie jetzt den ortsansässigen Helden: Sobald der erste Zahltag ansteht (Anzeige im Menü beachten), buddeln Ihre Imps links neben dem Zugang im Süden an den Außenmauern Ihres Dungeons entlang nach Norden (siehe Karte) und anschließend nach Westen. Zu diesem Zeitpunkt tauchen nämlich die ersten Helden auf, die sich durchs Erdreich graben. Wenn Sie diesen Draufgängern entgegenkommen, gelangen diese schneller in den waagrechten Korridor. Parallel dazu zerstört Ihr Gegner die



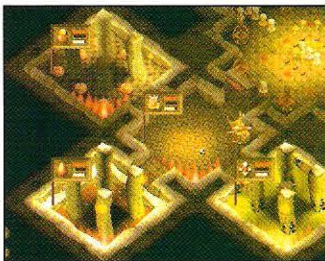






Netter Zug: Die Helden zerstören freundlicherweise das gegnerische Dungeon-Herz.

Türen am nördlichen Ausgang seines Dungeons. Dank dieses Timings treffen beide Gruppen (die Dungeon Keeper-Kreaturen und Helden) nahezu gleichzeitig aufeinander und eliminieren sich gegenseitig. Die Helden dringen ins Dungeon Ihres Gegners ein und zerstören eigenmächtig sein Dungeon-Herz.



Im 16. Level residieren zwei Hornys in eigenen Mini-Dungeons.

7. Sollte dennoch ein Held durch die Tür am unteren Ende des senkrechten Ganges brechen, kommt die Indy-Falle ins Rollen.

Level 17: Glücksberg



1. Wenn man weiß, wo gebuddelt werden darf, gehört Mission 17 zu den einfacheren Übungen. Die Imps graben zunächst Tunnel zu den beiden Eingängen, die natürlich erobert werden.
2. Die Goldvorräte im Osten können Sie weitgehend gefahrlos abbauen. Keine Panik, falls Sie zwischenzeitlich in ein neues Gebiet einbrechen – die Helden tauchen erst relativ spät auf.
3. Bauen Sie einen kompletten Dungeon auf und trainieren Sie vor allem die Teufler.
4. Sobald das Gefängnis errichtet wurde, müssen Sie erstmal mit Helden der Stufe 1 und 2 rechnen, die in Wellen aus mehreren Richtungen eintreffen. Setzen Sie in erster Linie Teufler ein, kerkern Sie die bewußtlosen Angreifer ein und lassen Sie sie foltern. Auf diese Weise gesellen sich weitere Krieger dazu. Sobald das Gold im Osten entfernt wurde, können Sie sich in westliche Richtung orientieren.
5. In den vier Ecken der Karte befinden sich mehrere Geheimräume sowie Extras. Relativ uninteressant ist ein Raum im Nordwesten, wo Sie auf Feen und ein „Mauern sichern"-Special treffen. Ein Gefängnis mit zwei Level 6-Bogenschützen entdecken Sie im Norden. Im Nordosten können Ihre Imps eine Schatzkammer übernehmen. Im Südosten sollte man das „Level steigern"-Extra aufsammeln. Am nützlichsten ist sicherlich das „Klonen"-Special im Westen, das die Mannschaftsstärke verdoppelt (sorgen Sie für eine ausreichende Menge an Schlafplätzen) – theoretisch müßten Sie zu diesem Zeitpunkt über 50 bis 70 Kreaturen verfügen. Vorsicht: Im Südwesten lauert eine Indy-Falle.
6. Zum Schluß taucht der Ritter im Südwesten mit einem Pulk weiterer Kreaturen auf, die Sie dank Ihrer gigantischen Armee vernichten.

Level 18: Luschenreich

1. Zu Beginn wird's dezent hektisch: Sie müssen zum einen den unteren Teil der Karte sichern, zum anderen sämtliche Außenmauern verstärken. So funktioniert's: Ausgehend von der Dungeon-Mitte gräbt man ein Feld nach Norden und dann jeweils einen Seitengang nach Osten und Westen, bis man auf den Felsen stößt. Im Westen entdeckt man einen See mit Tentakeln, die in Ihren Dungeon gelangen. Das gesamte „Ufergebiet" wird freigeschaufelt, bis man im Norden auf eine Mauer trifft.



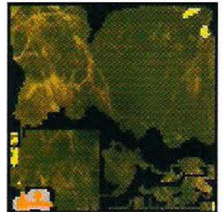
2. Die Imps graben in der Mitte nach Norden bis an den unteren Felsen-Rand des Gold-Kringels in der Karten-Mitte. Von dort gräbt man sich oberhalb des Felsens entlang bis zu den Goldvorkommen – orientieren Sie sich am besten anhand der abgebildeten Karten. Sie werden auf zwei Räume stoßen, in denen sich Spinnen und Skelette aufhalten, die sofort zu Ihnen überlaufen.
3. Setzen Sie nun Ihre Imps gezielt dazu ein, die Gänge (zunächst im Norden) zu verstärken. Legen Sie erst dann weitere Gebiete frei, wenn der gesamte Dungeon gesichert wurde.
4. Bald werden die ersten Heldengruppen auftauchen, die sich an den Mauern die Zähne ausbeißen werden. In der Zwischenzeit können Sie in aller Ruhe das Gold im Südwesten abbauen, den Eingang im Südosten erobern und ein Versteck, eine Schatzkammer, einen Trainingsraum sowie eine Hühnerfarm einrichten. Dadurch werden u. a. Teufler angelockt; Zauberer folgen, sobald eine Bibliothek zur Verfügung steht.
5. Trennen Sie die Skelette von den übrigen Kreaturen, damit es zu keinen tödlichen Auseinandersetzungen kommt. Für Ihre Tentakeln sollten Sie ein Versteck direkt am Wasser anlegen – dadurch erübrigt sich das Training für diese Kreaturen.
6. Das Gold in der Kartenmitte können Sie abbauen, wenn Sie darauf achten, daß Sie die äußeren Teile der Goldwand nicht beschädigen.
7. Sobald Sie über ein Gefängnis und eine Folterkammer verfügen und Ihre Kreaturen ausreichend trainiert sind (mindestens Level 5-Teufler), graben Ihre Imps in der Kartenmitte nach Norden. Der zweite Eingang kann nicht erobert werden. Im östlichen Teil findet man ein Gefängnis, in dem sich mehrere Teufler aufhalten, die ab sofort für Sie arbeiten.
8. Sobald Sie ein Gefängnis besitzen, können Sie bewußtlose Gegner einkerkern und foltern – auf diese Weise müßte Ihre Armee innerhalb kürzester Zeit dramatisch anwachsen.
9. Setzen Sie die Türen und Fallen aus Ihrer Handwerkskammer dazu ein, um anstürmende Helden aufzuhalten bzw. zu schwächen.
10. Die Festung der Helden erstreckt sich über den gesamten Norden der Karte und muß vorsichtig Stück für Stück eingenommen werden (Zugang am besten über die Brücke in der Mitte). Heilen Sie Ihre Kreaturen nach entbehrungsreichen Kämpfen.



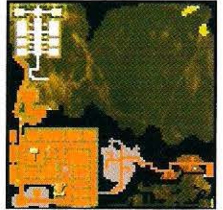
Oben: Das Dungeon-Herz wird von kräftigen Helden bewacht. Unten: Das Tentakel-Versteck sollte am See gebaut werden.

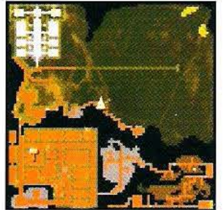


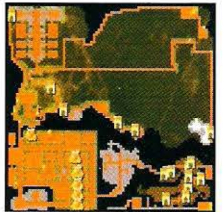
Level 19: Dusterhöfen









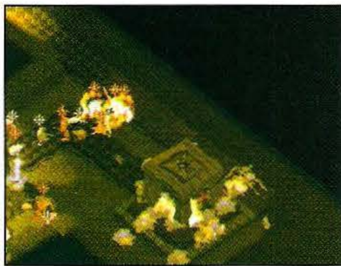


1. Das Fehlen eines Trainingsraums macht den Level 19 so knackig. Wenn Sie allerdings behutsam vorgehen und Ihren (wenigen) Kreaturen nicht allzuviel zumuten, schaffen Sie es.
2. Legen Sie zunächst den voll ausgebauten Level frei und bauen Sie das vorhandene Gold ab; sämtliche Räumlichkeiten – abgesehen vom Trainingsraum – sind bereits vorhanden und können übernommen werden. Stellen Sie im Info-Menü ein, daß Sie Gegner gefangennehmen möchten.
3. Graben Sie am linken Kartenrand in Richtung Norden. Die Fee ist schnell überwältigt, genauso wie die Zauberer und die wenigen Helden, die im nächsten Raum auftauchen. Wenn Sie bereits Fallen gebaut haben (empfehlenswert!), können Sie sie in den Fluren plazieren. Durch diese Maßnahmen stocken Sie Ihre Armee gewaltig auf. Die gefolterten Kreaturen verraten Ihnen obendrein den Standort der Helden-Festung.
4. Wenn Sie an der Felsenbegrenzung oberhalb Ihres Dungeons nach Osten graben, finden Sie bald einen „Heldenklau"-Extra, das Ihnen eine hochrangige Kreatur bescheren dürfte. Verstärken Sie die Wände, damit der Gegner nicht durch Ihre Wände kommt.
5. Nun brechen Sie die Wand am Ostflügel Ihres Dungeons durch und finden dort mehrere Tentakel, die Sie durch den geballten Einsatz Ihrer Monster leicht besiegen und im Gefängnis verhungern lassen (=> Skelette).
6. Folgen Sie dem Verlauf dieses Labyrinths; Sie werden u. a. auf Bogenschützen und Zauberer treffen, die Sie mit einer Kombination aus Fallen, Türen und einem Monster-Heer kleinkriegen. Gönnen Sie Ihren angeschlagenen Kriegern nach anstrengenden Kämpfen eine Verschnaufpause.
7. Im südöstlichen Teil der Karte entdeckt man schließlich eine vier Felder breite Juwelen-Wand (Geldsorgen ade) und einige Indyfallen, die Sie im folgenden noch gut gebrauchen können. Achtung: Die Indy-Falle wird von den Imps in die Handwerkskammer transportiert, erscheint aber NICHT im Menü! Dennoch wird die Falle in der Handwerkskammer gelagert und kann angeklickt werden. Entgegen der Ankündigung steht sie allerdings nur EINMAL zur Verfügung.
8. Zur unteren Kartenmitte hin befindet sich schließlich das angekündigte Gefängnis mit den beiden Drachen. Vorsicht: Mehrere Fallen wurden vor dem Kerker angebracht.
9. Plazieren Sie einen Köderraum in der Nähe des rivalisierenden Dungeon Keepers (Osten); einige Skelette werden auf jeden Fall zu Ihnen überlaufen.



Ausgequetscht: Gefolterte Kreaturen geben die Geheimnisse der Helden-Festung preis.

10. Mit frisch ausgeruhten Kreaturen (es dürften so um die 40 Stück sein) können Sie es wagen, die Festung der Helden im Nordwesten zu attackieren: Dazu spicken Sie den Gang bis zu Ihrem Dungeon mit Fallen und Türen – Vorteil: Solange die Helden mit dem Zerstören der Türen beschäftigt sind, teilen die Fallen schon fleißig Giftgas und Blitze aus. Wenn die Jungs dann geschwächt in Ihren Räumlichkeiten auftauchen, hat Ihre Besatzung leichtes Spiel. Gefangengenommene Bogenschützen und Riesen lassen sich relativ leicht überzeugen.



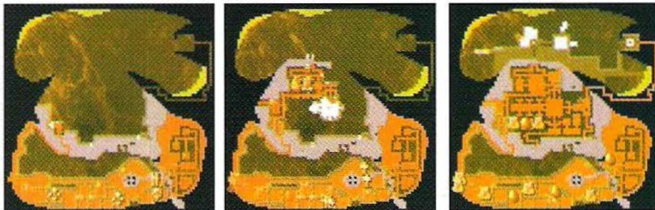
Auf zum letzten Gefecht: Mit den übergetretenen Helden greifen Sie den feindlichen Dungeon Keeper an.

11. Nach einer kurzen Entspannungsphase taucht der Ritter zusammen mit einigen Samurais auf, die Sie ebenfalls gefangennehmen. Zumindest der Ritter sollte zu Ihnen übertreten. Jetzt können Sie die komplette Festung einnehmen; durch das Annektieren des Trainingsraums steht dieser Raum ab sofort zur Verfügung. Lassen Sie Ihre Kreaturen ausgiebig trainieren.
12. In der Zwischenzeit nehmen Sie die Goldvorräte im Nordosten in Beschlag – die ausgiebigen Juwelen-Vorkommen rechtfertigen den Bau einer örtlichen Schatzkammer.
13. Sobald Sie der Meinung sind, daß Ihre Kreaturen einigen Level 10-Skeletten widerstehen können, buddeln die Imps einen Gang von Norden her am rechten Kartenrand entlang, direkt vor das Dungeon-Herz des Gegners. Wenn Sie das Herz angreifen, kommt es zum finalen Showdown. Dank der üppigen Goldvorräte (100.000 Credits sollten es schon sein) können Sie es sich sogar erlauben, die Feinde mittels Blitzschlag zu schwächen und Ihre Kreaturen während der Kampfhandlungen zu heilen.

Level 20: Vogelsang



1. Zu Beginn des Levels besteht kein Anlaß zur Hektik. Legen Sie den südlichen Teil der Karte frei und versetzen Sie die Imps zu den Juwelen im Südosten. Dort sollten Sie auch Ihre Schatzkammer bauen.
2. Trainieren Sie primär Ihre Teufler. Wenden Sie die „Level steigern"-Specials aber erst an, wenn Sie alle 25 Kreaturen (Maximum) besitzen. Wenn Sie zum Gewässer in nördliche Richtung durchbrechen, erwarten Sie einige Level 10-Tentakeln, die relativ leicht zu überwältigen sind.
3. Zur Karte: In der Mitte befindet sich eine von Wasser umgebene, gänzlich leere Festung, die Sie problemlos einnehmen können; der Zugang erfolgt über einen Steg im Westen. Das Dungeon-Herz im Inneren der Insel wird natürlich zerstört.
4. Lassen Sie sich nicht auf einen Kampf mit dem zweiten Dungean Keeper ein (Zugang über zwei magische Türen im Norden) – er verfügt u. a. über Level 10-Vampire. Graben Sie sich stattdessen durch den Tunnel im Nordosten, bis Sie auf das Gefängnis des Avatars stoßen.



... Handicap: Dieser Kerker ist zwar frei zugänglich, aber von Lava umgeben – mangels Brücke für fast alle Kreaturen ein unüberwindbares Hindernis. Bevor Sie den Möchtegern-Helden angreifen, versehen Sie den Tunnel mit möglichst vielen Fallen. Jetztwenden Sie die „Level steigern"-Specials an, schnappen Sie sich Ihre Drachen (die nunmehr Level 9 oder 10 aufweisen) und attackieren den Avatar. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder wird er durch den westlichen Zugang in den gegnerischen Dungeon gedrängt und räumt dort mächtig auf – im Alleingang zerstört er das Dungeon-Herz und/oder killt nahezu alle Kreaturen, ehe er sich in Ihre Richtung aufmacht, wo er von Ihrer Truppe „bearbeitet" wird. Alternative: Er gelangt in den Tunnel und wird von den Fallen empfangen; den Rest erledigen die Gase Ihrer Teufler. Noch präziser ist der Einsatz eines Level 10-Geists – er beherrscht den „Sturm"-Zauberspruch, der den Avatar in jede gewünschte Richtung „bläst" (ggf. mehrmals anwenden).

5. Der bewußtlose Avatar wird in den Dungeon transportiert, aufgepäppelt und in die Folterkammer geworfen. Früher oder später wird er sich definitiv auf Ihre Seite schlagen. Wurde der Avatar versehentlich oder absichtlich getötet, hat dies den Nachteil, daß Sie im folgenden Kampf ohne seine Unterstützung auskommen müssen.
6. Zu diesem Zeitpunkt bleibt Ihnen nicht mehr viel Zeit, bis wahre Helden-Massen bei Ihnen aufkreuzen. Deshalb: Versehen Sie alle „Heldenschnittstellen" (die wabernden Behälter) mit mehreren Fallen; die Korridore zu diesen Toren pflastern Sie mit Indy-Fallen. Dadurch schwächen Sie die Helden bereits beim Zutritt zu Ihrem Dungeon. Kleiner Tip am Rande: Sind diese Zugänge mit mindestens neun Fallen (3x3) versehen, gelangen lediglich geflügelte Helden (also Feen) in Ihren Dungeon, aber keine Samurais, Zwerge und Riesen. Aufgrund der riesigen Geldvorräte, die Sie bislang angesammelt haben, dürfte die Vernichtung dieser Helden (vorrangig auf Level 10-Niveau) kein Problem für Ihre Teufler darstellen. Schützen Sie aber unbedingt Ihr Dungeon-Herz, das als bevorzugtes Angriffsziel Ihrer Rivalen gilt. Wundern Sie sich nicht, wenn sich unter den Angreifern ein zweiter Avatar befindet. Wurden alle Gegner getötet, dürfen Sie sich auf einen kurzen, aber witzigen Abspann freuen.



Geschafft: der vorwitzige Avatar schmort in Ihrem Knast und harrt seiner Folterung,...



...was ihn kurz darauf von Ihrer Seite „überzeugt".

Bonus-Missionen

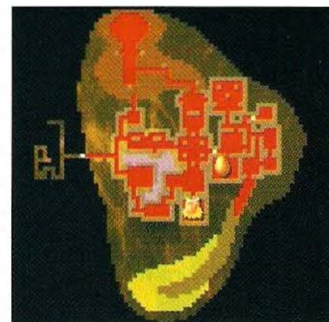
Machen Sie sich das Leben leichter: In einigen Levels wurden „Verborgene Welt finden"-Specials versteckt, die Ihnen den Zugang zu einer Bonus-Mission ermöglichen. Lohn der Mühe sind i. d. R. mächtige Kreaturen, die Ihnen zu Beginn des nächsten Levels zur Verfügung stehen. In die Bonus-Missionen gelangen Sie, wenn Sie in der Übersichtskarte statt der normalen roten Fahne die Fragezeigen-Flaggen anklicken.

Nach Level 8

FUNDORT: Nordosten (mittlere magische Tür wählen, hinter der linken und rechten Tür verbergen sich Indy-Fallen)

STRATEGIE: Wenden Sie den Symbiose-Spruch auf den Level 5-Drachen an und durchbrechen Sie die Tür (Tip: beim Abgeben des Feuerstrahls linke Maustaste stets gedrückt halten). Die beiden aufkreuzenden Bogenschützen erledigen Sie mit einer Dauer-Stichflamme. Setzen Sie Ihre Reise in Richtung Norden fort. Zerstören Sie die nächste Tür und bekämpfen Sie die Barbaren und weitere Bogenschützen. Wenn Sie einen Riesen besiegt haben, treffen Sie auf einen Level 7-Teufler. Wechseln Sie via Symbiose in den Körper des Teuflers und fahren Sie jetzt in östliche Richtung fort. Barbaren, Bogenschützen und Zauberer stellen sich Ihnen in den Weg, die Sie mit Giftgas und gezielten Schlägen rasch vernichten. Übernehmen Sie die Eiserne Jungfrau aus dem Gefängnis. Eine Horde von Kampfzwergen stellt sich in den Weg, die der Jungfrau aber nicht lange standhalten. Mehrere Diebe und ein weiterer Zwerg müssen als nächstes umgehauen werden. Samurais, Mönche und Bogenschützen in größerer Anzahl sind als nächstes an der Reihe. Jetzt steigen Sie auf den Level 8-Vampir um, der im Norden in einem Gefängnis dahinvegetiert. Bewegen Sie sich in Richtung Westen. An der Weggabelung zweigen Sie zuerst in den Raum im Westen ab und nutzen das „Level steigern"-Special, das Ihnen die Bekämpfung der nachfolgenden Feen erleichtert. Marschieren Sie weiter nach Süden, wo Sie auf eine Horde von Helden treffen. Ganz im Süden schlagen Sie den Weg nach Westen ein; nach Norden hin gelangen Sie in einen größeren Raum – Ritter und Mönche erwarten Sie bereits zum ultimativen Showdown.

Nach Level 9

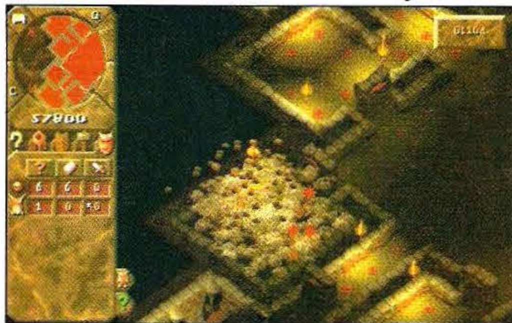


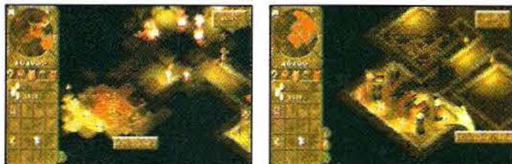
FUNDORT: Nordwesten (hinter der Tür, die mit Giftgas-Fallen gesichert ist)

STRATEGIE: Sorgen Sie zunächst dafür, daß alle Imps mit dem Abbau des Goldes beschäftigt sind. Einige hochrangige Imps setzen Sie für die Zerstörung der Tür nach Westen hin ein. Die dahinter stationierten Imps werden Ihre widerspenstigen Mitstreiter bereits empfindlich schwächen. Legen Sie anschließend den vorgegebenen Gang frei und lassen Sie die Imps nach Norden graben. Am Ende des Korridors wird eine Indy-Falle ausgelöst: Schnappen Sie sich rasch acht Ihrer Imps (am besten über das Monster-Menü) und werfen Sie sie vor die Kugel. Wenn Sie sich beeilen, können Sie sogar eine zweite Ladung vernichten. Die zweite, dahinterliegende Indy-Falle nutzen Sie auf ähnliche Weise. Wenn Sie jetzt weitergraben lassen, entkommt ein Höllenhund, der sich auf den Weg zum Dungeon-Herz macht. Werfen Sie ihm die restlichen Imps zum Fraß vor – er wird spielend mit ihnen fertig. Nach der letzten Fuhre tauchen nochmals einige Level 10-Imps auf, die Sie dem Höllenhund möglichst einzeln zur Verfügung stellen. Wenn Sie auch den letzten Imp beseitigt haben, werden Sie mit zwei Eisernen Jungfrauen belohnt. Vergessen Sie nicht das „Kreaturen Transfer"-Special" neben dem Dungeon-Herz – es beschert Ihnen einen Level 10-Vampir, der Sie in die nächste Mission begleitet.

Nach Level 15

FUNDORT: Raum südlich der Helden-Festung





STRATEGIE: Suchen Sie einen kleinen Raum (höchstens 3x3 Kacheln), sperren Sie die Tür ab, sammeln Sie acht Imps ein und werfen Sie sie in diese Kammer. Anschließend wendet man mehrmals den „Einsturz"-Zauberspruch an; Geld ist zur Genüge vorhanden (über 120.000 Credits!). Währenddessen reißen andere Imps die Tür in Richtung Norden ein. Dahinter verbirgt sich ein neues Gebiet, das von Lava umgeben ist; lassen Sie die Imps neben der Lava nach Osten und Westen graben, wo mehrere „Level steigern"-Specials (Osten) und ein „Kreaturen-Transfer"-Special (Westen) lagern. Diese Extras werden von den Imps in die Bibliothek transportiert. Eine weitere Tür nach Norden führt in das Versteck eines Hornys, den Sie natürlich befreien. Dezimieren Sie während dieses Vorgangs laufend Ihre Imps.



Sobald alle Imps vernichtet sind, steigern Sie die Level der beiden verbleibenden Monster und wenden das „Kreaturen-Transfer"-Special an. Jetzt dürfen Sie den Horny oder einen Höllenhund mit in Level 16 nehmen.

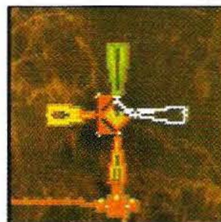
Nach Level 17

FUNDORT: Raum südwestlich der unteren Kartenmitte
STRATEGIE: Achtung – knapp bemessenes Zeitlimit! Lassen Sie den Imp ungefähr zehn Felder nach Westen buddeln und anschließend nach Norden, bis er auf die Felsen trifft (unbedingt mit Schlägen „anspornen"). Dort gräbt er nach Osten und entdeckt eine verstärkte Mauer, die Sie dank des „Rückbau"-Zauberspruchs kleinkriegen. Dahinter verbirgt sich ein neues Gebiet. Übernehmen Sie das Skelett mittels Symbiose und latschen Sie in das neue Gebiet. Dort treffen Sie nicht nur auf einige Bogenschützen (einfach ignorieren), sondern auch auf eine Indy-Falle, der Sie durch einen beherzten Sprung in einen Seitengang entkommen. Folgen Sie dem Flur in Richtung Norden und zerstören Sie unterwegs alle Türen. Kurz darauf entdecken Sie einen Raum mit mehreren Indy-Fallen. Flüchten Sie rasch in den Korridor nach Osten und folgen Sie dem Gang; am Ende dieses Tunnels erwartet Sie noch eine Tür, hinter der sich u. a. eine Level 9-Hexe verbirgt. Verlassen Sie die Symbiose (rechte Maustaste betätigen). Mit der H-Taste gelangen Sie sofort zum Dungeon-Herz; wählen Sie das „Kreaturen-Transfer"-Special und entscheiden Sie sich für die Hexe, die Sie im nächsten Level unterstützt.



Mondlevel

FUNDORT: nur bei Vollmond aktivierbar (z. B. 20. Juni 97) – stellen Sie dazu einfach das Datum um (MS-DOS-Befehl DATE bzw. Doppelklick auf Win95-Uhrzeit). Wenn Sie mit einem witzigen Schüttelreim begrüßt werden, haben Sie alles richtig gemacht. Dann müßten Sie in der Übersichtskarte („Spiel fortsetzen") eine Fahne mit einem weißen Kreis anwählen können.
STRATEGIE: Produzieren Sie mit Ihren 3.000 Credits fünf Imps. Zwei pflastern den bereits vorhandenen Gang in Richtung Norden und versuchen, den Bereich mit den Juwelen in der Kartenmitte einzunehmen. Legen Sie einen waagrechten Tunnel oberhalb des linken Schatzkammer-Flügels an, der bis in den Westen der Karte reicht. Während zwei Imps den Gang freilegen, erledigt ein dritter das Kacheln dieses Flurs. Beginnend von Westen her verstärken Sie die Mauer des Tunnels – allerdings nur nach Süden hin, da im Südwesten bald kontinuierlich Zwerge auftauchen. Ermuntern Sie die Imps des öfteren mit Schlägen. Wenn Sie sich beeilen, ist der gesamte Korridor verstärkt, ehe die ersten Helden auftauchen. Ein weiterer Gang wird von der Dungeon-Mitte nach Süden hin gegraben und ebenfalls verstärkt – die Helden sind somit eingeschlossen. Kümmern Sie sich nicht weiter um die Imps, die aus den anderen Dungeons stammen, sondern bauen Sie das vorhandene Gold ab und greifen Sie vor allem auf die Juwelen zurück. Erobern Sie rasch die Geheimräume, in denen die „Level steigern"- und „Karte zeigen"-Specials verborgen sind. Halten Sie sich nicht mit dem Zerstören der Türen auf, sondern entfernen Sie einfach einen Quader neben der jeweiligen Tür. Mit gezielten Blitzen hindern Sie feindliche Imps am Plündern der Specials. Wenden Sie die „Level steigern"-Extras vorerst nicht an, sondern erzeugen Sie zunächst Imps in rauhen Massen. Mit Imps auf Level 3 geht der Goldabbau rasch vonstatten. Bis zum Ablauf des Countdowns sollten Sie nun versuchen, mindestens 30.000 Gold-Einheiten einzusammeln – Level gewonnen!





Petra Maueröder ■

Allgemeine Spielstrategien

X-Com 3: Apocalypse

Hartgesottene Veteranen werden im nunmehr dritten Teil des Alien-Epos vor neue Herausforderungen gestellt. Auch wenn sich einiges nicht geändert hat, sind neue Elemente hinzugekommen. Mit den folgenden Tips sollten Sie es gegen die schleimigen Außerirdischen etwas leichter haben.

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern spielt sich die Action nicht mehr auf dem ganzen Globus ab, sondern in der Metropole Mega-Primus. Die Alienbrut gelangt durch Dimensionstore von einer noch unerforschten Paralleldimension in die Stadt und verbreitet Angst und Schrecken unter der friedliebenden Bevölkerung.

Die Organisationen in Mega-Primus

Von politischen Interessengemeinschaften über Einrichtungen des öffentlichen Lebens hin zu Industriekonzernen hat Mega-Primus alles zu bieten. X-COM wird direkt von der Regierung finanziert, die Ihnen mit Argusaugen auf die Finger schaut. Sollten Sie also Mist bauen und die halbe Stadt in Schutt und Asche legen, ohne der Alienbedrohung Einhalt zu gebieten, wird man Ihre Mittel drastisch kürzen.

Diplomatie spielt eine große Rolle

Obwohl Sie nicht direkt von den privaten Organisationen finanziert werden, sollten Sie ein wachsames Auge auf Ihre diplomatischen Beziehungen werfen. Wenn Sie in der Gunst einiger Organisationen auf „verfeindet" sinken, können sich daraus schwerwiegende Konsequenzen ergeben. Wenn Sie es sich beispielsweise mit Transtellar verscherzen, können Sie nicht mehr ohne weiteres Güter zwischen Ihren Basen transferieren. Sollten Sie gar bei Marsec unten durch sein, werden Sie wohl oder übel mit Steinen auf die Aliens werfen müssen. Gleiches gilt für alle anderen Lieferanten.

Als Faustregel sollten Sie den Entschädigungsforderungen von Organisationen immer nachkommen. Legen Sie bei Ihren Einsätzen nicht alles in Schutt und Asche und schonen Sie die Mitarbeiter der jeweiligen Organisation. Wenn Sie später im Spiel etwas Bares übrig haben, sollten Sie sich die Gunst der Firmen durch Vertragsabschlüsse erkaufen.

Tip: Sollte Transtellar trotz aller Vorsichtsmaßnahmen nicht mehr mit Ihnen reden wollen, so gibt es doch noch einen Weg, Güter zwischen Ihren Basen zu transferieren. In der einen Basis verkaufen und in der anderen ankaufen. In den meisten Fällen funktioniert das gut (Ausnahme: unerforschte Alienartefakte).



Ein Sirius Tempel bekommt bewaffneten Besuch der XCOM!

Keine Regel ohne Ausnahme: der Sirius-Kult

Diese Organisation ist etwas ganz Besonderes: Ihre Anhänger sind fest davon überzeugt, daß die Aliens uns lieben. Daraus läßt sich auch schnell ableiten, daß diese Jungs nicht gerade gut auf die X-COM zu sprechen sind. Ab und an sollten Sie einem der Siriustempel einen kleinen Besuch abstatten, um Ihrer auf Gegenseitigkeit beruhende Abneigung Ausdruck zu verleihen.

Bei der Gelegenheit sacken Sie gleich die gewinnbringenden Psiklone ein (siehe weiter unten).

Forschung und Entwicklung

In Apocalypse stehen Ihnen jetzt zwei Forschungssparten zur Verfügung: Biochemie und Quantenphysik. Grundsätzlich gilt: alles erforschen, was ansteht. Früh im Spiel werden Sie viel zu tun haben, aber keine Angst, das wird schnell weniger.

Einige Artefakte können erst erforscht werden, wenn grundlegendere Forschungsarbeiten abgeschlossen wurden. Geben Sie immer darauf acht, daß Sie genügend Frachtraum und ein Biotransportmodul haben, um auch alles aus dem Kampf mit nach Hause nehmen zu können. Um Fahrzeugausrüstungen zu erbeuten, müssen Sie notgelandete UFOs untersuchen.

Eine neue Basis muß gebaut werden

Nach einiger Zeit wird es in Ihrem Hauptquartier eng, und Sie müssen sich nach einer zweiten Basis umsehen. Neben einem großen Fundament ist vor allem die Menge von Startlöchern für Fahrzeuge beim Kauf ausschlaggebend. Und da Sie diese Basis von Grund auf gestalten können, machen Sie gleich Nägel mit Köpfen. Bauen Sie viele Sicherheitsstationen um den Fahrstuhl und die Fahrzeughallen, da dies die beiden einzigen Eingänge für Aliens und unfreundlich gesinnte Organisationen sind. Wohnquartiere und Forschungseinrichtungen sollten Sie dann konsequenterweise möglichst weit weg vom Eingang bauen, um Ihre zivilen Mitarbeiter zu beschützen. Heuern Sie gleich noch ein paar Agenten zur Basisverteidigung

Typische Alien-Besatzung

Folgende Besatzung können Sie im jeweiligen außerirdischen Raumschiff vorfinden.

UFO	Popper	Spitter	Multiwurm	Anthropod	Skeletoid	Megospawn	Mikronoid	Psimorph
Typ I - Sonde	—	—	—	—	—	—	—	—
Typ II - Aufklärer	—	—	—	—	—	—	—	—
Typ III - Transporter	1	4	2	4	—	—	—	—
Typ IV - Blitzangriff	1	2	—	6	—	—	—	—
Typ V - Zerstörer	—	3	—	8	3	—	—	—
Typ VI - Angriffsschiff	4	4	—	6	2	—	—	—
Typ VII - Bomber	2	—	—	3	7	—	3	—
Typ VIII - Eskortschiff	2	—	—	3	7	1	—	—
Typ IX - Kampfschiff	5	5	—	8	5	3	3	1
Typ X - Mutterschiff	5	—	—	4	9	2	3	2

an. Drei bis vier Roboter eignen sich ideal für diesen Job.

Ein UFO wurde gesichtet! Was nun?

Die Aliens schlüpfen durch die Dimensionstore mit genau zwei Zielen: Absetzen von Truppen und Zerstörung der Stadt. Es ist für Ihre Forschungsarbeiten immens wichtig, daß Sie wenigstens ein Exemplar jedes UFO-Typs abschießen und untersuchen.

Wie setzt man sich zur Wehr?

Obwohl das Element „Straßenfahrzeuge" bestimmt nett gemeint ist, können Sie auf diese Dinger getrost verzichten. Verkaufen Sie also zu Anfang schon alle Straßenfahrzeuge. Da Sie zu Beginn des Spiels nicht gerade Krösus sind, sollten Sie sich die kleinen Schwebemotorräder und die etwas größeren Schwebefahrzeuge zulegen (und zwar viele!). Mit Janitor-Raketen und gutem Motor machen diese Dinger richtig Ärger. Später sollten Sie Ihre Flotte mit Hawks erweitern. Sobald Sie Schildgenerotoren haben, sofort einbauen!

Speichern Sie grundsätzlich vor einem Luftkampf ab. Und dann „Reifen heizen – und nicht mit Feuer geizen!" Hetzen Sie alles auf die Aliens, was Sie haben. Besonders zu Anfang des Spiels werden Sie nicht genug Fahrzeuge haben, um alle Aliens abzuschießen. Das macht relativ wenig, solange Sie von jeder UFO-Sorte wenigstens ein Exemplar abschießen und die folgenden Tips beachten:

Beobachten Sie die Eindringlinge genau. Viele UFOs bleiben über einem Gebäude stehen und beamen Aliens hinein. Machen Sie sich sofort zu einer Untersuchung auf, um den Aliens keine Zeit zur Ausbreitung zu geben, denn: Je länger die Aliens in Mega-Primus sind, desto weiter dehnen Sie sich aus und desto schneller vermehren sie sich. Wenn Sie einen offiziellen Alarm bekommen, haben sich die Aliens schon kräftig ausgebreitet. Wenn Sie einige Wochen so vorgehen, können Sie Ihre taktischen Einsätze auf ein Minimum reduzieren.

Fahrzeuge: Waffen & Ausrüstung

Wenn Sie nach einiger Zeit etwas Geld übrig haben, sollten Sie damit anfangen, eine Flotte von Hawk-Kampffliegern aufzubauen. Sobald es Ihre Forschung zuläßt, bauen Sie einen Biotransporter als Truppen- und Transportfahrzeug. Lassen Sie den Retaliator aus und bauen Sie gleich den Annihilator. Er ist stärker, hat mehr Waffenhalterungen und größere Ausrüstungsräume.

Die Waffen der Außerirdischen

Statisfeldbombenwerfer eignen sich ideal, um große Raumschiffe von der Stadt fernzuhalten. Auf die Dauer sollten Sie aber lieber auf die Disruptorgeschütze setzen, damit Ihnen nicht andauernd die Munition ausgeht.

Die Ausrüstung der Außerirdischen

Die Disruptorschilde sind mit Abstand die wichtigste wissenschaftliche Errungenschaft für Ihre Luftflotte. Voll-



Ein X-COM-Agent vor 3 Sirius-Kult Anhängern. Ohne richtige Ausrüstung ist die Lage nicht einfach zu bewältigen...

Die Gegner

MULTIWURMEI
Gefahr: gering



Dieses Ei ist das Produkt der Queenspawn und stellt die erste Stufe des Alien-Lebenszyklus dar. Auf kurze Distanz spuckt dieses Ei zur Selbstverteidigung mit einer organischen Lösung. Es kann sich weder bewegen, noch kann es besonders viel einstecken.

MULTIWURM
Gefahr: mittel bis hoch



An und für sich ist der Multiwurm eher ungefährlich, würde er nicht fünf Hyperwürmer in seinem Leib heranzüchten. Leider überlebt die Brut den Tod des Muttertiers und stürzt sich sofort auf alles menschliche Leben im Umkreis. Das macht den Multiwurm zu einer Art Hydra unter den Aliens, man tötet einen, und steht vor fünf neuen Gegnern. Der Multiwurm selber greift mit einer grünen Flüssigkeit an.

HYPERWURM
Gefahr: mittel



Die Brut des Multiwurms ist extrem schnell und besitzt ein alles verzehrendes Gebiß. Lassen Sie diese Viecher nicht zu nah an sich ran, sonst beißen Sie ihnen ein großes Loch in den Anzug.

KOKON
Gefahr: niedrig



Der Kokon besitzt keinerlei Abwehrmechanismen und sitzt unbeweglich in der Gegend rum. Ein reiner Zweckerfüller im Lebenszyklus der Aliens.

SPITTER
Gefahr: niedrig bis mittel



Dieser Alien hat anstelle des Kopfes einen Trichter, aus dem er Säure auf seine Gegner spuckt. Die Arme des Spitters sind nutzlos und können weder Waffen noch Gegenstände benutzen.

POPPER
Gefahr: hoch



Im Leib dieses rasenden Monsters befindet sich eine hochaggressive biochemische Lösung, die in der Nähe von Menschen oder bei Beschuß mit Projektilen in einer gewaltigen Explosion reagiert. Ähnlich einem Selbstmordattentäter stürzt sich dieser Alien auf Ihre Truppen um dann zu explodieren. Wenn Sie den Popper mit Strahlwaffen oder Toxigewehren erledigen, fällt er lediglich in sich zusammen und explodiert nicht. Gefährlich, wie dieses Biest sein mag, kann man es wunderbar als taktische Waffe einsetzen, indem man es mit Projektilbeschuß zur Explosion bringt und somit alle Aliens im Umkreis in Mitleidenschaft zieht.

ANTHROPOD
Gefahr: mittel



Zusammen mit dem Skeletoid stellt dieses Wesen die Infanterie der Alientruppen dar. Der Anthropod kann Gegenstände wie Waffen, Granaten und Schutzschilde benutzen, was ihn recht humanoid wirken läßt. Die weitaus gefährlichste Waffe dieses Monsters ist der Brainsucker. Vorsicht: Brainsucker stürzen sich auch dann noch auf Ihre Truppen, wenn der Anthropod bereits in den ewigen Jagdgründen schlummert.

SKELETOID
Gefahr: mittel



Auch dieser Alien kann Waffen und Ausrüstung benutzen. Obendrein hat er auch noch die Fähigkeit zu fliegen. Er kann zwar nicht besonders viel einstecken, aber recht effektiv austeilen.

BRAINSUCKER
Gefahr: mittel bis hoch



Diese lebende Waffe ist schnell und kann enorm hoch und weit springen. Sein einziger Lebenszweck ist es, sich auf den Kopf eines Menschen zu setzen und seinen Stachel in den Hals seines Opfers zu bohren, um ihm im wahrsten Sinne des Wortes das Hirn auszulutschen. Nach einer Attacke, erfolgreich oder nicht, stirbt der Brainsucker. Sollte er erfolgreich sein, ist das Schicksal des Opfers auf immer besiegelt, er fristet sein Dasein als willenloses Werkzeug der Aliens und schießt auf seine ehemaligen Kollegen. Leider ist einem befallenen Agenten nicht mehr zu helfen. Skeletoiden und Anthropods benutzen diese tödliche Waffe.

MIKRONOID
Gefahr: gering



Der Mikronoid ist eine Masse von winzigen Organismen, die zusammen wie eine grüne Qualle aussehen. Abgesehen von seinen PSI-Fähigkeiten kann dieser Alien nicht angreifen und ist auch relativ einfach zu besiegen.

PSIMORPH
Gefahr: extrem hoch



Dieser Riese ist der Anführer ganzer Alien-Bataillone und verfügt über extrem gut ausgeprägte PSI-Fähigkeiten. Sobald Sie diesen Kerl sehen, sollten Sie ihn ganz oben auf Ihre Zielliste setzen, um nicht gegen die eigenen Truppen kämpfen zu müssen.

MEGASPAWN
Gefahr: extrem hoch



Eine wandelnde Kampfmaschine, die beim ersten Anblick jeden X-COM-Agenten vor Angst erstarren läßt. Mit zwei mächtigen Kampfarmen bestückt, kann er ganze Angriffswellen zerstören. Zu allem Überfluß kann dieser Koloß auch noch jede Menge einstecken, bevor er in die Knie geht. Er gehört zum Kontingent der meisten Großkampfschiffe und sollte so früh wie möglich erledigt werden. Diesen Riesen lebend zu fangen ist eine Aufgabe, die der Gefangennahme von King Kong gleichkommt.

QUEENSPAWN
Gefahr: mittel bis hoch



Die Mutter aller Aliens. Sie liegt in der Brutkammer und gebärt ein Alienei nach dem anderen. Sie ist sozusagen die Wurzel allen Übels. Da sie sich nicht bewegen kann und in einem Käfig sitzt, ist sie relativ harmlos. Aber hüten Sie sich vor ihrem Säurestrahl!

OVERSPAWN
Gefahr: extrem hoch



Dieser mehr als hausgroße Alien, der entfernt an Godzilla erinnert, wird von Großraumschiffen in der Stadt abgesetzt. Dort wütet er und reißt ganze Häuserblöcke ein. Ich brauche, wohl nicht zu betonen, daß Sie sich diesem Monstrum so schnell wie möglich mit roher Gewalt widmen sollten.

gestopft mit diesen Geräten halten Ihre Fahrzeuge länger durch und sparen auf die Dauer eine Menge Geld. Teleporter und Tarnvorrichtungen eignen sich gut für die ersten Ausflüge in die Alien-Dimension, um Ihre Flieger heil ans Ziel zu bringen (siehe auch: Vorstoß in die Alien-Dimension).

Taktische Gefechte

Rundenbasiert vs. Echtzeit...

An diesem Punkt scheiden sich die Geister der X-COM-Spieler. Die eine Hälfte bevorzugt den neuen Echtzeit-Modus, die andere beharrt auf dem klassischen Rundenspiel. Beide Modi haben ihre Vor- und Nachteile, und jeder muß selbst entscheiden, was ihm besser liegt.

Truppen zusammenstellen

Vor dem Gefecht können Sie Ihre Einheiten in Trupps zusammenschließen. Ein Team sollte immer alles Notwendige dabei haben, um unabhängig von den anderen Agenten operieren zu können, zum Beispiel Medikits, genügend Granaten etc. Je weiter das Spiel fortschreitet und je erfahrener Ihre Agenten sind, desto kleiner können Sie die Trupps machen. Zu Anfang bin ich meistens mit zwei 4er-Teams ausgerückt, später mit zwei bis drei 3er-Gruppen.

Allgemeine Vorgehensweise

Je nachdem, welcher Einsatz gerade ansteht, gibt es einige Verhaltensregeln. Um sich eine Menge Frust zu ersparen, sollten Sie Ihre Teams so durch das Gebäude streifen lassen, daß kein Alien an Ihnen vorbeikommt. Es ist nämlich äußerst nervenaufreibend, wenn sich einer von den Jungs unbemerkt in einer Region versteckt, die Sie eigentlich schon untersucht haben.



X-COM-Fahrzeuge im Gefecht in der Alien-Dimension.

Bewegungen und Schußgenauigkeit

Neuerdings können Agenten auch laufen. Mit steigenden Kraft- und Ausdauerwerten sogar recht gut. Überstrapazieren Sie Ihre Soldaten zu Anfang nicht so sehr und laufen nur in Notfällen. Das klassische

Hinknien ist auch in Apocalypse die beste Art und Weise, seine Schußgenauigkeit zu verbessern. Rundenspieler sollten sich die Zeit nehmen, Ihre Agenten am Ende des Spielzuges knien zu lassen. Wenn Sie in noch unerforschte Teile des Gebäudes vordringen, empfiehlt es sich nicht gerade, mit den letzten zwei Aktionspunkten um die Ecke zu schauen, nur um festzustellen, daß man leider direkt in eine Alien-Vollversammlung gerannt ist.

Angriffsmodi Um das Verhalten Ihrer Soldaten während der Alienrunde bzw. im Echtzeitspiel zu bestimmen, gibt es drei Einstellungen. Persönlich bin ich eher ein Freund der aggressiven Einstellung, aber besonders in den ersten paar Wochen ist es ratsam, den Modus auf „vorsichtig" zu belassen.

Aliens betäuben Sobald Sie ein Biotransportmodul in Ihrem Fahrzeug haben, müssen Sie neben dem Kampf auch an die Wissenschaft denken. Bringen Sie den wissensdurstigen Kollegen im Labor was zum Spielen mit: lebende Aliens. Prinzipiell gehen die kleinen Aliens alle nach ein paar Treffern von der Betäubungskralle oder ein paar tiefen Atemzügen Gas in die Knie. Einigen Spezies ist aber nicht so ganz einfach beizukommen. Wenn Sie einen Popper lebend fangen wollen, müssen Sie entweder verdammt gut zielen können oder einen Fluganzug haben. Die blauen Rennbomben sind nämlich völlig verwirrt, wenn ihr Ziel fliegt, und laufen dann auf der Stelle. Große Aliens wie der Psimorph können jede Menge wegstecken. In diesen Fällen empfiehlt es sich, das Opfer erst mit normalen Waffen zu schwächen und dann mit Gas einzuhüllen. Vorsicht: Die Betäubung hält nicht ewig, nach einigen Runden (oder Minuten) wacht ein Alien aus seinem Koma auf. Um das zu vermeiden, verpassen Sie ihm noch die eine oder andere Kralle, dann schläft er besser.

Waffen abfeuern Die Wahl des Schußmodus hängt stark von der gewählten Waffe und dem Spielmodus ab. Wenn Sie beispielsweise mit einem Raketenwerfer mitten in einen Pulk von Feinden ballern, tut es auch ein Schnellschuß. Wollen Sie jedoch mit einem Lasergewehr durch den halben Level hindurch einem Anthropod das Auge wegschießen wollen, sollten Sie gut zielen. Eine Ausnahme bilden hierbei die automatischen Waffen wie das M4000 und auch das Toxigewehr. Hier macht's die Menge der Projektile, und das Toxi-

Die Basis der Aliens

SCHLAFKAMMER



In diesem Gebäude befinden sich vier Kammern mit Schlafkammern. Werfen Sie je eine Wirbelmine in diese Kammern, um sie hochzujagen.

NAHRUNGSKAMMER



Ihre Aufgabe ist es, alle Wärme- und Lichtquellen zu zerstören. Auch hier wirken Wirbelminen mal wieder Wunder. Die als Zivilisten angezeigten Sektoiden können Sie ignorieren. Wenn Sie das Gebäude deaktiviert haben, sind diese Kreaturen automatisch befreit.

ALIEN-FARM



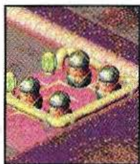
Sie müssen alle weißen Blöcke zerstören. Die Blöcke befinden sich auf Podesten und werden gut beschützt.

VERSORGUNGSFABRIK

Sie werden auf turmartige Gebilde stoßen. Um diese „Herzen" zu zerstören, müssen Sie eine Wirbelmine an den Punkt werfen, wo der spitze Teil auf das pyramidenartige Fundament trifft. Mit etwas Glück geht dann mit einer Bombe gleich der ganze Turm drauf. Alle Türme müssen komplett zerstört werden.



BRUTKASTEN



Vorsicht! Bei der Zerstörung der Brutkästen explodieren selbige. Außerdem werden Sie suchen müssen, da sie auf verschiedenen Ebenen liegen.

KONTROLLKAMMER

In diesem Gebäude befinden sich zwei Kontrollräume. Einer innerhalb einer Pyramide, der andere auf Stelzen.



Wichtig: Sollten nach der Zerstörung dieses Gebäudes noch mehr als zehn UFOs in der Alien-Dimension sein, wird es kurz nach Ihrem Einsatz zu der sogenannten **Apocalypse** kommen. Das heißt, die Aliens schicken alles, was fliegen kann, nach Mega-Primus und starten einen Großangriff. Sie haben also zwei Möglichkeiten, entweder Sie reduzieren die UFO-Anzahl weit genug, bevor Sie die Kontrollkammer hochnehmen, oder Sie empfangen die Aliens in Mega-Primus und stürzen sich in eine gigantische Luftschlacht.

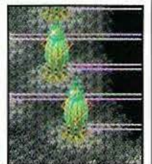
BRUTKAMMER



Hier lebt die Alienmutter. Sie wird von einer Menge Anthropods, Skeletoiden, ein paar Megaspwans und ein paar Psimorphs bewacht. Schalten Sie zunächst die Wachen aus. Dann sollten Sie speichern und sehen, wie viele Schüsse die Queenspown einstecken kann. Dann laden Sie das Spiel noch einmal und verletzen die Queen nur. Dann zünden Sie einige Betäubungsgranaten, solange, bis das Vieh endgültig einschläft. Übrigens: Die Queenspawn wird Ihnen weitere Forschungen ermöglichen. Sie ist aber so groß, daß sie Ihre gesamte Alienzelle belegt.

DIMENSIONSTORGENERATOREN

Hier werden Sie auf jede Menge Aliens treffen, die verständlicherweise alles daransetzen werden, die Dimensionstore zu bewahren. Zerstören Sie alle Generatoren mit Wirbelminen oder Dimensionsraketen. Da Sie mittlerweile über Teleporter verfügen, ist es ohne weiteres möglich, dieses Gebäude in zwei Runden zu deaktivieren.



ORGANISCHE FABRIK



Hierkommen also die ganzen UFOs her... Um das Gebäude zu deaktivieren, müssen Sie nur die großen Pilze zerstören, die kleinen sind unwichtig.

MEGAKAPSELKAMMER



In diesem Gebäude befinden sich drei große kammern, die komplett zerstört werden müssen. Die Megakapseln explodieren so stark, daß sie eine Kettenreaktion auslösen. Sie sollten also mit ein paar Wirbelminen pro Kammer auskommen.

gewehr hat auch im Autofeuer eine tödliche Genauigkeit. Wenn Sie mal auf etwas anderes als einen Alien schießen wollen, können Sie das mit gehaltener SHIFT-Taste tun.

Granaten Hier hat sich gegenüber den Vorgängern eine Menge geändert: Granaten sind billiger und lassen sich ohne Zeiteinheiten scharf machen. Das eröffnet ganz neue Dimensionen. Sollten Sie beispielsweise einmal in der unglücklichen Position sein, fast ohne Zeiteinheiten vor einem Alien zu stehen, können Sie immer noch eine Rauchgranate scharfmachen und fallen lassen (kostet auch keine Zeiteinheiten!). Da sich die Granaten alle programmieren lassen, können Sie auch direkt an Ihren Feind heranlaufen, so viele Granaten scharf machen und fallen lassen, wie Sie wollen (auf Ende des Spielzuges einstellen!) und im gleichen Zug noch weglaufen.

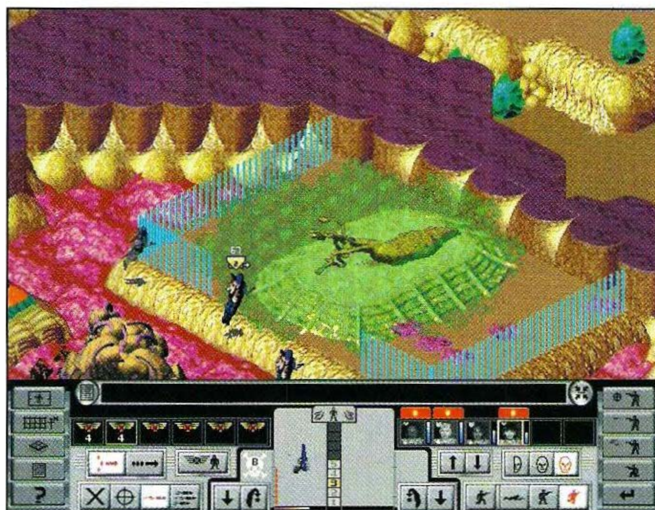
Übrigens: Rauchgranaten löschen Brände, und Betäubungsgas eliminiert Rauchfelder.

Verwundungen In Apocalypse ist es nicht mehr möglich, daß ein Soldat einen Kameraden ärztlich versorgt. Sollte nun einer Ihrer Agenten mit einer schweren Verwundung im Feld stehen und obendrein seinen Erste-Hilfe-Koffer vergessen haben, ist er noch nicht verloren. Suchen Sie sich den nächsten Kollegen mit Medikit und werfen es dem Verwundeten zu Füßen! Bingo!

Psionische Angriffe Die Kontrolle über einen Feind zu erlangen, ist die wirkungsvollste PSI-Waffe: Sie können ihn seine Waffen fallenlassen oder sich selbst mit seinen eigenen Granaten in die Luft sprengen lassen.

Sollte einer Ihrer Agenten unter dem Einfluß von PSI-Kontrolle stehen, greifen Sie das Monster an, das den Agenten lenkt (rotes Symbol über dem Kopf).

Vorstoß in die Alien-Dimension Nachdem Sie einige UFOs abgeschossen haben, erlangen Ihre Wissenschaftler essentielle Kenntnisse



Die Queenspawn wird zu Forschungszwecken betäubt.

Agentenausrüstung

Die eher magere Waffenauswahl am Anfang wird sehr bald sehr viel größer und vor allem unübersichtlicher. Hier sehen Sie die Ausrüstung der Agenten in den verschiedenen Zeitabschnitten:

Anfangsphase



Der normale Soldat trägt ein M4000 Maschinengewehr, reichlich Munition und eine große Auswahl an Granaten. Ein Megapol Schutzpanzer schützt ihn vor Verletzungen, und für den Notfall trägt er noch ein Medikit bei sich.



Anstelle des Maschinengewehrs sollten einige Agenten schwere Waffen wie (hier) die Autokanone oder einen Heavy Launcher tragen. Desweiteren sollten Sie besonders gute Schützen mit einem Lasergewehr ausrüsten. Für den Nahkampf eignet sich besonders das Powerschwert.

Mittelphase

Mit der Erforschung der Disruptorkanonen hat das M4000 MG ausgesorgt. Mittlerweile ist auch das persönliche Tarnfeld erhältlich, sowie die „intelligenten" Boomeroids. Die sperrige Megapol-Panzerung wurde durch die leichtere und flugfähige Morsec-Panzerung ersetzt.

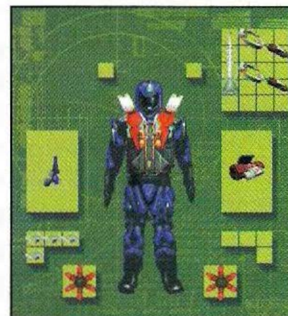


Hier sehen Sie einen Agenten, der mit der etwas stärkeren Devestator-Kanone bewaffnet ist. Sie kann als Ablösung für die Autokanone betrachtet werden. Des weiteren verfügt dieser Soldat bereits über persönliche Schutzschilde, die ein Medikit in den meisten Fällen unnötig macht.

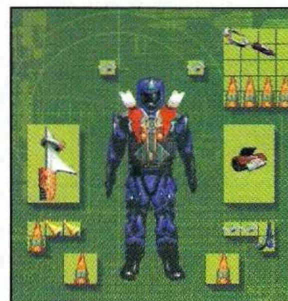


High-Tech-Soldat

Das Nonplusultra der Infanterie: Dieser Soldat trägt die etwas schwächlich anmutende Toxigun, aber weit gefehlt, klein aber gemein würde hier besser passen. Die Toxigun kann mit drei verschiedenen Giftampullen (A, B und C) geladen werden und haut auch den stärksten Alien aus den Socken. Mit einer enorm hohen Feuerrate und einer sehr hohen Genauigkeit ist dieser blaue Winzling der schlimmste Alptraum der Aliens. An den Beinen hat sich dieser Agent die hochexplosiven Wirbelminen geschnürt. Die Wirbelmine ist der stärkste Sprengstoff im Spiel und löst endgültig die normalen Sprenggranaten ab. Neben den Schutzschilden im Rucksack hat der Soldat von übermorgen auch noch einen Teleporter dabei, der ihn durch ganze Level transportiert. Als Schutz trägt er auch noch einen X-COM-Disruptor-Schutzanzug mit Marsec-Brustpanzer. Es sieht vielleicht nicht hübsch aus, aber diese Mischung gibt dem Agenten zum einen hohe Beweglichkeit und guten Schutz und bewahrt ihm die Fähigkeit zu fliegen.



Und wenn es darum geht, ganze Versammlungen von Aliens auszulöschen oder Gebäudekomplexe einzureißen: Der Dimensionsraktenwerfer. Sollte die Munition ausgehen, hat dieser Soldat auch noch eine Toxigun bei sich.



über die Dimensionstore und die Alien-Dimension. Um weiter auf diesem Gebiet forschen zu können, müssen Sie eine Dimensionssonde bauen und auf die „andere Seite" schicken. Ihre Wissenschaftler werden Ihnen dann offenbaren, daß eine Reihe von Gebäuden der Aliens in der Paralleldimension stehen und nur darauf warten, von Ihnen untersucht zu werden. Leider hat die Sache einen Haken: In der Alien-Dimension wimmelt es nur so von UFOs. Für Ihre Expeditionen auf die andere Seite brauchen Sie also nicht nur einen Truppentransporter, sondern auch vernünftigen Begleitschutz. Hierfür eignet sich am besten der Annihilator.

Die richtige Ausstattung der Annihilatoren

Statten Sie Ihre Annihilatoren mit zwei großen und drei kleinen Schilden aus, um ihnen den bestmöglichen Schutz zu gewährleisten. Zwei bis drei dieser Raumjäger sollten zu Anfang reichen. Später sollten Sie eine ganze Flotte haben, um offensiv in der Alien-Dimension zu agieren. Bei den ersten Gebäuden kommt es nur darauf an, Ihre Agenten heil hin und zurück zu bekommen. Je mehr Flieger Sie schicken, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß Sie durchkommen. Solange Sie noch nicht die Masse an Annihilatoren haben, um es mit den Aliens aufzunehmen, stellen Sie alle Fahrzeuge in der Alien-Dimension auf „ausweichen".

Die Schilde Ihrer Fahrzeuge werden ordentlich einen abkriegen. Damit Sie auch heil wieder nach Hause kommen, empfiehlt es sich, den Einsatz im Alien-Gebäude erst dann zu starten, wenn sich die Schilde wieder aufgeladen haben.

Der Einsatz von Wirbelminen

Immer wenn Sie die Untersuchung eines Gebäudes abgeschlossen haben, können Sie das jeweils nächste Gebäude erforschen lassen. Noch was: In

den Alien-Gebäuden kommt es fast immer darauf an, irgendetwas zu zerstören, nehmen Sie also jede Menge Wirbelminen mit. Zur Not kann man sich auch an erledigten Gegnern bedienen, die meistens auch diese Minen bei sich tragen. Aber glauben Sie mir, es gibt kaum etwas Frustrierenderes, als vor dem Ziel der Mission zu stehen und es nicht zerstören zu können.

Money, Money, Money

Ausrüstung, Personal, Fahrzeuge und Basen wollen bezahlt werden. Zu Anfang stehen Ihnen nur die Mittel der Regierung zur Verfügung, lange hält dieser Geldsegen jedoch nicht vor. Deshalb ist es wichtig, daß Sie sich nebenbei als tüchtiger Geschäftsmann betätigen. Hier beschreiben wir Ihnen die lukrativsten Geldquellen...

Plünderungen im Sirius-Tempel

Rein nach dem Motto: „Die haben es, wir wollen es – also holen wir es uns" können Sie in regelmäßigen Abständen dem Sirius-Kult einen Besuch abstatten. Neben der erbeuteten Ausrüstung liegen in diesen Tempeln auch immer wieder Psiklone rum, die satte 4.500 Dollar auf dem öffentlichen Markt bringen.

Für den Markt produzieren

Nutzen Sie Ihre Werkstätten dazu, um lukrative Güter zum Verkauf herzustellen. Oft genug gibt es keinen Anlaß, für den Eigenbedarf zu produzieren, und bevor Ihre hochbezahlten Techniker Däumchen drehen, können sie auch was Vernünftiges tun. Besonders geeignet sind Güter wie Toxigewehre, Biotransporter und persönliche Schutzfelder. Um einen gewinnbrigenden Artikel ausfindig zu machen, benutzen Sie einfach folgende Formel:

$$\frac{(\text{Verkaufspreis} - \text{Herstellungskosten})}{\text{benötigte Arbeitsstunden}}$$

Je höher der Wert, desto gewinnbringender die Produktion. Die Lohnkosten für die Techniker können Sie dabei außer acht lassen, weil Sie die früher oder später sowieso brauchen.

Alienausrüstung verkaufen

Waffen der Aliens bringen auch gutes Geld. Dafür müssen Sie die Waffen erst erforschen. Später werden Sie tonnenweise Waffen und Ausrüstungsteile von Ihren Gefechten mitbringen. Voraussetzung ist natürlich, daß Ihr Truppenfahrzeug über einen genügend großen Frachtraum verfügt!

Florian Weidhase ■



Sind alle Generatoren zerstört, schließen sich die Dimensionstore für immer.

Komplettlösung

Little Big Adventure 2

Nicht nur, daß ein starkes Gewitter die Wirtschaft der Inselwelt von Twinsun lahmlegt und der Drache Dino-Fly schwer verletzt ist, auch die Kinder und Magier von Twinsun sind in Gefahr. Wer bei der Rettung der Fantasy-Welt in Schwierigkeiten geraten ist, findet hier Hilfe.

In einem der seltenen Gewitter auf Twinsun wird Dino-Fly verletzt, der zahme Hausdrache Twinsens und seiner Frau Zoe. Der Schlüssel zum Hinterzimmer von Twinsens Hauses, in dem sein **magischer Ball** liegt, findet sich im Schrank neben der Türe. In der Kommode neben dem Ehebett ist ein nennenswerter Geldbetrag zu finden. Verläßt man das Haus und betritt es sofort wieder, ist die Kommode übrigens wieder mit Geld gefüllt – dieser Trick funktioniert mit allen Power-Ups im Spiel. Nachdem man mit Frau und Dino gesprochen hat, kauft man im Laden eine **Holokarte**. Anschließend begibt man sich in die **Apotheke**. Die Apothekerin kann zwar nicht weiterhelfen, dafür scheint aber die Kundin einen Tip zu haben. Um ihr diesen zu entlocken, muß man dem Dieb den **Schirm** abnehmen, den er ihr eben gestohlen hat. Wenn man vorsichtig zu ihm hinschleicht, wird er nicht flüchten und nach einem kurzen Gespräch den Schirm herausgeben. Die Kundin verweist uns nun zu einem Heiler auf der Wüsteninsel.

Magischer Ball
Holokarte
Apotheke
Schirm

Das schreckliche Tralü

Der Weg dorthin wäre mit einem Schiff recht einfach, aufgrund des schlechten Wetters kann das Schiff aber nicht ablegen. Also begeben wir uns zum **Wettermagier**, der in einem Zelt im Wald wohnt.

Wettermagier



Bei diesem Gewitter legt kein Schiff zur Wüsteninsel ab – doch nur dort ist Rettung für Dino zu finden. Erst einmal den Wettermagier um Hilfe bitten.

Der ist sofort bereit, dem Wetter ein Ende zu bereiten, aber leider benötigt er dazu den **Leuchtturmwärter** Ralf. Diesem ist offensichtlich etwas zugestoßen, als er auf der Küstenstraße ein Lied probte. Da die Rettung vermutlich recht gefährlich wird, sollte man sich seine alte Kämpferaustattung zusammensuchen. Die liegt im **Museum** und wird gut bewacht – also bricht man in das obere Stockwerk ein, öffnet den Käfig und holt sich schnell seine **Tunika**. So ausgestattet, begibt man sich auf die **Küstenstraße** (im Wald den Schildern folgen, vor jedem Sprung abspeichern), bis man in eine große Höhle gelangt. Dort kommt man erst einmal nicht weiter, da drei Fässer den Weg blockieren. Wirft man seinen Ball darüber, wird ein Hebel bewegt, der eine Türe öffnet. Auf diese Weise bewegt man sich durch die Höhle, bis man das **Tralü** findet – und mit dem Ball besiegt. Nun befreit man Ralf, folgt ihm aus der Höhle und begibt sich mit Zoe zum Leuchtturm.

Leuchtturmwärter
Museum
Tunika
Küstenstraße
Tralü

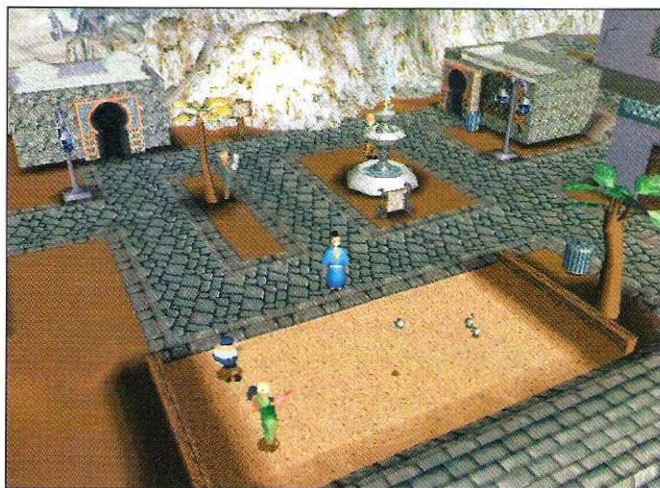
Auf der Wüsteninsel

Nachdem der Wettermagier seine Arbeit getan hat (und einige Aliens gelandet sind) kann man endlich auf die Wüsteninsel fahren. Dazu kauft man sich in der Hafenmeisterei eine Karte und begibt sich an Bord des Schiffes. Auf der Wüsteninsel angekommen, begibt man sich zum **Heiler** – der leider verschwunden ist. Immerhin kann man in seiner Hütte eine Flasche **Gallussäure** erhalten. Anschließend besucht man den Erfinder Jerome Baladino, der einem ein **Autoteil** gibt. Zurück auf der Heimatinsel gibt man dieses seiner Frau, die damit den Wagen reparieren wird. Die Gallussäure gibt man seinem Nachbarn, der damit eine **Karte der Kanalisation** restauriert und Twinsen einen **Pyramidenschlüssel** gibt. Als nächstes sollte man sich mit weit über 100 Geldeinheiten versorgen und noch einmal zu Baladino fahren, da er vorhin ein **Funkgerät** vergaß. Sobald man es erhalten hat, meldet sich Zoe und sagt, daß das Auto repariert sei und sie es auf die Wüsteninsel gebracht habe.

Heiler
Gallussäure
Autoteil
Karte der Kanalisation
Pyramidenschlüssel
Funkgerät

Magierprüfung

Damit kann man trefflich auf der recht großen Insel herumfahren und die Magierschule suchen, irgend jemand wird Dino-Fly ja wohl heilen können. Dazu begibt man sich in die Hacienda, erschreckt in der Damensauna die anwesenden Gäste und rennt hinter den Tresen. Dort befindet sich eine Leiter, die auf das Dach führt. Der Schlangenbe-



Selbst bei größter Gefahr für Twinsun spielen diese beiden ungerührt Boccia. Vielleicht haben die zwei einen wertvollen Tip zu bieten?

Magierschule schwörer erzählt, daß die **Magierschule** hinter dem Friedhof sei. Da der Friedhof abgeschlossen ist, läuft man um die Felswand herum, bis man unter zwei Bäumen eine Lücke entdeckt. Von dort aus gelangt man in die Gruft, in der sich auch die Schule befindet. In der Raum mit den Geistern befindet sich eine Kiste, in dem der Schlüssel zum Inneren der Schule ist. Nun entrichtet man einen Obolus an den Schulleiter und kann mit den drei Magierprüfungen beginnen. Als erstes begibt man sich in das Hinterzimmer, wo man Zielübungen absolvieren muß. Gutes Timing mit dem Wurfball ist hier der Schlüssel zum Erfolg. Als Belohnung erhält man ein **Blasrohr**, mit dem man wesentlich schneller schießen kann als mit dem Ball. In der zweiten Prüfung muß man eine Blume suchen. Nördlich des Friedhofs befinden sich zwei Hügel, auf einem der beiden wächst die **Blume**. Um sie zu pflücken, muß man mit seinem Auto auf den anderen Hügel fahren und diesen als Sprungschanze benutzen. Nachdem man die Blume gepflückt hat, geht es auf dem gleichen Weg zurück in die Zauberschule. Nun erhält man ein **Horn**, mit dem man analog zu Waffen eine heilende Wirkung verschießen kann. Zunächst sollte man sein Glück an dem unglücklichen Zauberer Joe versuchen, der in der Mitte des Friedhofs liegt. Danach geht es natürlich schnurstracks zur Heilung des Dino-Fly, der einen aus Dankbarkeit sofort überall hin fliegt. Für die dritte Aufgabe begibt man sich auf die kleine Nachbarinsel der Wüsteninsel, wo einen ein unsichtbares Labyrinth erwartet. Am Eingang ist eine Tafel, auf der das Labyrinth eingezeichnet ist. Nach der erfolgreichen Durchquerung taucht der Zauberer auf und übergibt einem eine **magische Landkarte**, auf der in Zukunft schwierige Labyrinthe automatisch eingezeichnet werden. In der Zauberschule erhält man nun sein **Magierdiplom**, das dazugehörende **Magiergewand** muß man allerdings dem fliegenden Händler abkaufen.

(Randbegriffe: Magierschule – Blasrohr – Blume – Horn – Magische Landkarte – Magierdiplom – Magiergewand)



Die ehemals so freundlichen Außerirdischen zeigen bald ihr wahres Gesicht. Der Ausgang des Raumflughafens führt direkt in das Gefängnis.

Dieser fliegt auf seinem Teppich über alle Wege der Insel, man muß ihn also suchen.

Bei den Aliens

So ausgestattet begibt man sich in die Herrensauna der Hacienda, spricht mit dem Alien und folgt ihm anschließend in sein Raumschiff. Nachdem man den **Übersetzer** aufgenommen hat und sich das Werbevideo am linken Terminal angesehen hat, landet man auf dem fremden Planeten und folgt den Aliens – in das Gefängnis. Durch das Umlegen diverser Schalter kann man sich und den Elefanten befreien, anschließend sucht man den Ausgang. Dort wartet ein mächtiger Roboter, der leider zerstört werden muß. Dadurch wird ein Loch im Zaun freigesprengt, durch das man in die Hundeschule gelangt. Von dort aus rennt man in den Tower des Raumhafens und besorgt sich die **Flugscheibe**, die rechts im obersten Raum des Towers steckt. In dem offenen Raumschiff steckt man diese Scheibe in das mittlere Terminal und fliegt zurück nach Twinsun.

Übersetzer

Flugscheibe

Aufrüstung

Zoe erzählt nun von den entführten Kindern, den bösen Aliens im Freizeitpark und daß Baldino in der Gepäckaufbewahrung ein **Jetpack** deponiert hat. In der Gepäckaufbewahrung schiebt man nun die markierte Kiste den Pfeilen entlang zum Ausgang (was einfacher ist, als man zunächst denkt), oder man bezahlt den Arbeiter für diesen Job.

Jetpack

Der vom Wettermagier angesprochene **Schutzzauber** lagert in einer Höhle auf einer Nachbarinsel der Wüsteninsel. Von der Hacienda aus kann man problemlos mittels des Jetpacks übersetzen und dort nach dem Zauber suchen. Mit Hilfe zweier Kisten läßt sich dort eine Treppe bauen, um zu einem kleinen Durchgang zu gelangen. Dazu wird eine Kiste versetzt angeordnet, die andere wird mittels des Aufzugs darauf gestellt. Nun schiebt man das Gebilde vor den Durchgang und springt hinauf. Sollte man die Schalter nicht erreichen, kann man versuchen, im vorsichtigen Modus den Ball zu werfen. Einige Räume weiter trifft man auf einen Drachen, den man wie das Tralü besiegen kann. In dem Käfig in der rechten oberen Ecke findet sich anschließend der Schutzzauber.

Schutzzauber

Der Wettermagier benötigt eine **Perle**, die in einer kleinen Höhle auf der Wüsteninsel zu finden ist. In der Nähe des Hafens befindet sich ein kleiner Holzsteg mit einer Glocke. Sobald man diese läutet, erscheint eine Schildkröte, die einen zum Höhleneingang führt. Mit Hilfe des Jetpacks erreicht man eine große Auster, in der sich die Perle befindet. Diese wirft man in den Kochtopf in seinem Zelt und erhält den **Blitzzauber**. In der Kneipe schnappt man sich den Schlüssel, der hinter dem Tresen versteckt ist, und öffnet die Tür zum Vorratsraum. In der Mitte des Raumes ist ein Loch im Boden, durch das man in das Zentrum der Kanalisation gelangt. Dort legt man den Pyramidenschlüssel auf das Schloß, wodurch sich ein Durchgang öffnet. In dem Raum befindet sich ein Eisball, der mit dem Blitzzauber zerstört werden kann und anschließend **Sendells Ball** freigibt.

Perle

Blitzzauber

Sendells Ball

Der Smaragdmond

Da man sich mit Baldino auf dem Smaragdmond treffen soll, benötigt man ein Raumschiff. In den Höhlen des Vergnügungsparks springt man auf den kleinen Wagen und lenkt ihn in der Mitte der Höhle nach rechts oben. Dazu muß man Weichen stellen, indem man mit dem Ball oder dem Blasrohr die entsprechenden Pfeile trifft. Irgendwann findet man auf einer Anhöhe einen Schlüssel, mit dem man eine nebenan befindliche Tür öffnen kann. Nun sucht man den Schlafsaal, wo in einer Truhe ein Schlüssel aufbewahrt wird. Hinter der dazugehörigen Türe überquert man mit Hilfe des Jetpacks eine Brücke, hinter der eine Wache eine **Flugscheibe** bewacht. Mit dieser Scheibe besteigt man das Raumschiff und fliegt zum Smaragdmond. In einem Raumonzug begibt man sich an den Empfangsschalter und kopiert sich den Stadtplan in die magische Karte. Anschließend legt man alle Schalter um, und begibt sich in Richtung Gefängnis. Dort befreit man Baldine und den Alien, der auf der Flucht jedoch erschossen wird.

Flugscheibe

Rebellen

Baldinos Raumschiff strandet auf dem Planeten der Aliens. Man spricht mit dem Tankstellenwärter, der einen zur Raffinerieinsel schickt. Nachdem man sich einige Zlitos zusammengesucht hat, fährt man mit einem Boot dorthin. In der ersten Hütte links kauft man sich eine **Axt**, hinter der gegenüberliegenden Hütte sucht man einen Schlüssel und öffnet damit einen Schrank im Innern der Hütte. Der

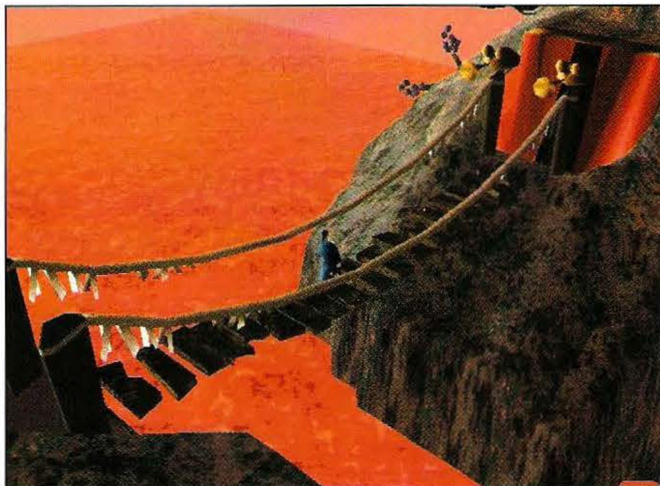
Axt

Schlüsselfragment Zettel weist den Weg zu einem **Schlüsselfragment**, das sich auf der linken Seite der Insel in einer Mulde hinter dem Laden befindet. Dort gräbt man mit der Axt, bis man das Fragment in seinen Händen hält. Nun begibt man sich an das hintere Ende der Insel, wo die Raffinerie steht. Man springt von zwei Rohren aus über den Zaun und betritt das kleine Haus. Innerhalb finden sich Gashähne, die man möglichst alle umlegt, um den Fontänen zu entgehen. Der erste Schlüssel ist nur durch einen gewagten Sprung aus vollen Lauf zu erreichen, dies ist die einzige schwierige Stelle in der Raffinerie. Ein Raffineriearbeiter besitzt den Schlüssel zu den **Benz'in** **Benzin**vorräten, die Baldino so dringend benötigt. Damit verbessert er das Jetpack, mit dem man nun höher fliegen kann.

Man sucht sich auf der Hauptinsel einige Zlitos und spielt im Casino so lange am Automaten, bis man den Schlüssel gewonnen hat. Im Hinterzimmer wartet das Glücksrad, das sich allerdings als Falle herausstellt. Man erledigt die zwei Krokodile und spielt anschließend so lange im Casino, bis man über 100 Zlitos hat. Anschließend geht man zum Hafen, um eine Überfahrt zur Insel CX zu kaufen, allerdings wird man zur Zeremonieninsel gebracht. **Kristall** Dort sucht man als erstes einen **Kristall**, der sich hinter der Spitze des Vulkans versteckt. Mit dem Jetpack kann man zu einer Leiter fliegen und von dort aus zu Fuß den Kristall finden. Mit der Axt schlägt man ein Stück heraus. Anschließend spricht man mit dem alten Seefahrer, der Twinsen an Mike in der Hafenkneipe verweist. Von einem Nebenraum der Kneipe aus kann man durch die Belüftungsschächte der Kneipe kriechen oder sich direkt mit dem Wächter anlegen. Mike kann allerdings auch nicht weiterhelfen und verweist uns an das Hotel im oberen Teil der Insel. Hinter dem Casino stürzt ein Bach ins Meer, der sich mit dem Jetpack überqueren läßt. Folgt man dem Pfad, findet man bald das Hotel, wo man nach Jahnny Rocket



Dieser Kindergarten ist eine Belohnung für die Erfüllung der Wetteraufgabe und hilft im späteren Spiel leider nicht weiter.



Vertrauen ist gut: Obwohl die Bauten der Insekten nicht sehr stabil aussehen, kann Twinsen ungefährdet auf Brücken und Strohgerüsten laufen.

sucht. Auch dieser kann nicht weiterhelfen, gibt Twinsen einen **Ring** und verweist ihn an den Besitzer des Souvenirshops auf der Hauptinsel. Dort kauft man sich den Gedächtnisapparat und zeigt dem Besitzer den Ring. Nun kann man die Rebellen besuchen. Diese rücken eine **Laserpistole** heraus, die mit dem Kristall repariert wird.

Ring

Laserpistole

Unter dem Gas

Am Westende der Raffinerie befindet sich ein bewachter Durchgang zu einem Hafen. Um dorthin zu gelangen, müssen die vier Schalter in folgende Ordnung gebracht werden: oben, unten, oben, unten. Im Hafen begibt man sich an Bord des Schiffs und segelt zum Aufzug nach Unter-dem-Gas. Der Aufzug wird von einem riesigen Gorilla bewacht, der extrem schwer zu besiegen ist. Unten stehen zahlreiche Wachen, die man nicht unbedingt besiegen muß. Man sucht die Mine (Schilder lesen, es gibt zwei Höhlen!) und sammelt alle rosagrauen **Edelsteine** ein, die man findet. Auch einen **Handschuh** und ein **Schlüsselfragment** sollte man dort suchen. Nun begibt man sich in die andere Höhle und läßt sich zum Essen einladen. Zum Dank klaut man den Gastgebern ein Stück **Kuchen** und gibt ihn dem alten Mann am Höhleneingang. Mit dem Schlüssel, den man damit erhält, öffnet sich der Eingang in eine Kapelle. Nachdem mit dem Herrn geplaudert wurde, sucht man dessen Hausmädchen auf und läßt sich das **Lied des Fährmanns** beibringen. Damit läßt sich auf einer markierten Stelle an der Küste der Fährmann anlocken, der einen zur Moskitoinsel bringt.

Edelsteine

Handschuh

Schlüsselfragment

Kuchen

Lied des Fährmanns

Die Moskitoinsel

Die Königin der Moskitos schmeißt Twinsen in eine Arena mit rollenden Steinen. Wenn man diese mit Waffen oder Fäusten zerstört, verwandeln sich diese in Power-Ups oder Schlüssel. Hinter der rechten Tür findet sich eine, Waffe und die Mutprobe ist bestanden. Die Aliens greifen an, also sollte man sich schnell aus dem Staub machen. Der Moskitobau hat zwei Ausgänge: Hinter dem oberen befindet sich eine Plattform, die zu einem weiteren **Schlüsselfragment** führt (man muß das Gasmonster mit Hilfe des Handschuhs besiegen). Der andere Ausgang führt zurück zum Fährmann. Von ihm läßt man sich zurück zur Mine bringen, wo man auf das Förderband springt. Dieses bringt Twinsen in einen Raum, wo die Edelsteine verpackt werden. Nachdem man den Arbeiter getötet hat, springt man in eine Kiste, schießt beide Hebel in die obere Stellung und läßt sich in die Lagerhalle fahren. Von dort aus gelangt man mit Hilfe einer Leiter auf das Dach und springt in das Nachbargebäude. Dort sitzt die gefangene Königin und gibt einem ein Schlüssel zum Thron. Wieder im Moskitobau angekommen, muß man sich mit drei harten Gegnern anlegen, aber danach hat man Zugang zum Eiland CX.

Schlüsselfragment

Der Dark Monk

Im Inneren der schwer bewachten Insel trifft man auf den Kaiser, den man zwar besiegen muß, der aber dennoch den Mond in Richtung Twinsun abschießt. Man nimmt das **Schwert** des Kaisers und nimmt den Aufzug an die Oberfläche. Auf der Hauptinsel steht in der Nähe des Hotels der Kaiserpalast. Von Raum zu Raum gelangt man immer mit einem Schlüssel, der aus einer Truhe oder von einem Wächter zu holen ist. In der oberen Ecke des Palastes warten drei Gegner auf Twinsen, die den Schlüssel zu einer Doppeltüre besitzen. Hinter der Türe müssen weitere Gegner besiegt werden, bis man schließlich das vierte **Schlüsselfragment** in Besitz nehmen kann. Den kompletten Schlüssel legt man in die Mitte des Tempels des Dark Monk auf der Zeremonieninsel. Außerhalb hat der Dark Monk seinen Auftritt, dennoch springt man von Steinsäule zu Steinsäule auf das Buch der Statue. Von dort aus über den Arm ins Innere, wo die twinsunischen Magier gefangengehalten werden. Man setzt die Alarmanlage außer Betrieb, indem die Monitore in der Reihenfolge 2,1,4 und 3 ausgeschaltet werden, und befreit die Magier durch das Umlegen eines Hebels. Die Magier öffnen nun einen Durchgang, durch den man dem Dark Monk folgen kann. Die Jagd geht durch mehrere Stockwerke, in denen man sich mit einigen Gegnern herumärgern muß. Schließlich hat man DarkMonk in die Enge getrieben und kann ihn bekämpfen. Leider schafft er es, vorher noch die entführten Kinder in die Lava zu werfen – doch Baldino hat die Kinder gerettet, und die Magier, Twinsen und die Göttin Sendell können den Sturz des Mondes auf Twinsun aufhalten.

Schwert

Schlüsselfragment

Harald Wagner ■

Allgemeine Spieletips

Anstoß 2

Die Freibad-Saison ist beendet! Denn seit Mitte August ist Anstoß 2 erhältlich, die Fortsetzung des legendären Fußballmanagers aus dem Jahre '93 – und erneut ist ganz Deutschland im Anstoß-Fieber. Sie wollen einige Plätze weiter vorne in der Tabelle stehen? Kein Problem – PC Games macht's möglich: Spieldesigner Gerald Köhler von Ascaron verrät Ihnen seine besten Tricks!

Freundschaftsspiele
Spielen Sie hier grundsätzlich mit „Nonnenhockey", damit Sie keine unnötigen Platzverweise kassieren. Rote Karten in Freundschaftsspielen ziehen nämlich ganz normale Sperren nach sich.

Optimaler Zeitpunkt für ein Turnier
Wollen Sie an einem Turnier mit starken Mannschaften teilnehmen (und es nicht selbst ausrichten), sollten Sie bis zur dritten Woche der Vorbereitung warten. Die wirklich starken Mannschaften bolzen in den ersten beiden Wochen erst mal so richtig Kondition.

Stadionausbau
Ihr Stadion sollten Sie grundsätzlich in der spielfreien Zeit ausbauen, am besten direkt nach der Saison. Auf diese Weise verlieren Sie keine Zuschauereinnahmen. Bereits zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich, bei einem Verein mit einem kleinen Stadion einige hundert zusätzliche Plätze in verschiedenen Blöcken zu schaffen, die dann allerdings auch bis zum Saisonbeginn fertiggestellt sein sollten (also auf eine maximale Bauzeit von sechs Wochen achten!).



Teurer Spaß: Den zeitraubenden Ausbau Ihrer Sportarena sollten Sie genau timen.

Großes Stadion – untere Liga?
Treffen diese beiden Bedingungen auf Ihren Verein zu, sollten Sie zu Beginn der Saison die Eintrittspreise so niedrig wie möglich ansetzen. Neben einem höheren Heimvorteil verschaffen Sie sich damit vor allem gegenüber den Sponsoren in der zweiten Saison deutlich bessere Karten.

Kleines Stadion – hohe Liga?
Hier muß das Geld über höhere Eintrittspreise fließen. Übernehmen Sie keinesfalls die Voreinstellungen, sondern heben Sie die Preise ruhig auf 40 DM für Sitz- und 25 DM für Stehplätze. Sie verschenken sonst bares Geld.

Stadionrasen pflegen



Während der Saison sollten Sie Ihre Spieler im Training nicht überfordern.

Die Pflege des Rasens ist ein häufig vernachlässigter Punkt. Vergessen Sie sie, werden Sie deutlich mehr Spieler mit zum Teil gravierenden Verletzungen haben. Damit nicht genug: Muß Ihr Rasen nach einer langen Saison komplett ausgetauscht werden, können Sie in der Vorbereitung auf die neue Saison keine Freundschaftsspiele auf eigenem Platz austragen.

Amateurspieler

Die Verpflichtung eines Amateurspielers ist immer ein kleines Abenteuer. Um das Risiko für Sie kalkulierbar zu machen, finden Sie hier die Verteilung der Amateurspieler auf die einzelnen Spielstärken:

Art	5	4	3	2	1
Superstar	1%	2%	67%	20%	10%
Leistungsträger	0.5%	1%	23.5%	50%	25%
Stammspieler	-	0.5%	9.5%	20%	70%

Jugendspieler

Erhöhen Sie die Investitionen in Ihre Jugendabteilung, sollten Sie das immer in 100.000er Schritten tun.

Fördern von jungen Spielern

Es ist bei Anstoß 2 einfach, einen noch jungen Spieler in einer Saison von Spielstärke 1 auf Spielstärke 3 zu bringen. Dazu muß der Spieler ganz einfach in der Vorrunde bereits mindestens sechs Voll- oder Teileinsätze absolvieren. In der Winterpause wird er dann einen Spielstärkepunkt gewinnen, wenn nicht irgendwelche anderen Faktoren dagegen sprechen (z. B. die Form). Jetzt genügen in der Rückrunde weitere sechs Einsätze - und schon haben Sie einen Spieler der Stärke 3. Ab dann wird es komplizierter, wenn Sie den Spieler über Einsätze aufwerten lassen wollen, für die Spielstärke 4 sind dann bereits etwa 30 Einsätze notwendig.

Trainingslager

Die Lager unterscheiden sich vor allem hinsichtlich der Trainingsmöglichkeiten der Spieler und der Auswirkungen auf die Stimmung der Mannschaft. Manche der Trainingslager haben aber noch zusätzliche Auswirkungen. Wenn Ihnen einer der folgenden Orte angeboten wird, dann können Sie sich auf diese zusätzlichen Effekte schon einmal gefaßt machen:

Trainingscamp „Novgorod", Sibirien	+3 Siegeswille
Höhentrainingslager in den Anden	+3 Kondition, +10 zufällige Formpunkte
Hotel „Lumberjack", Alaska	+2 Siegeswille
Hotel „Zum Hannes", Dainbach (Baden)	-2 Stimmung
Fitneßcamp Dr. Chem. Da Ping, China	alle Spieler gedopt
Pension „Druidenzirkel", Stonehenge	+3 Siegeswille
Höhentrainingslager Davos	+2 Kondition., +6 zufällige Formpunkte
Mondbasis Alpha	-5 Frische, -10 Kondition

Trainieren Sie nicht zuviel!

Während der Saison sollten Sie normalerweise nie drei Trainingseinheiten pro Tag einstellen. Gerade in den englischen. Wochen sollten Sie versuchen, Ihre Spieler zu schonen (Regeneration). Wirklich hart trainieren sollten Sie in der Vorbereitung und in der Winterpause. Die ersten vier Wochen dürfen Sie mit Konditionstraining nicht sparen, dann aber auch die Taktik und die Spritzigkeit nicht vernachlässigen.

Spieler eine Position lernen lassen?

Das Lernen einer neuen Position ist oft gerade für junge Spieler ein echtes Kinderspiel (dauert etwa zehn Spiele). Wenn Sie merken, daß sich ein talentierter Spieler auf seiner alten Position nicht durchsetzen wird, dann sollten Sie bei der ersten längeren Verletzung eines anderen Spielers den Schritt wagen und ihn dort einsetzen.

Spielstärken und Wechsel

Es ist äußerst wichtig, beim Kauf von Spielern genau darauf zu achten, in welcher Liga diese derzeit spielen. Eine Verpflichtung ist nie ohne Risiko, aber es stecken auch immer gewisse Chancen in ihr. Beachten Sie bitte, daß diese Regeln auch für Spielerverpflichtungen aus dem Ausland gelten (starke/mittlere/schwache Länder, werden in der Online-Hilfe unter „Auf- und Abwertungen der Spieler durch Ligensprünge" beschrieben).

Wechsel ...	Chance	Stärkepunkte
...innerhalb der Liga	ca. 1/50	+2 Stpt. (schlägt ein wie eine Bombe)
	ca. 1/15	+1 Stpt.
	ca. 1/15	-1 Stpt.
	ca. 1/50	-2 Stpt. (kommt gar nicht zurecht)
...eine Liga nach oben	ca. 80%	-1 Stpt.
	ca. 7%	-2 Stpt.
...eine Liga nach unten	ca. 80%	+1 Stpt.
	ca. 7%	+2 Stpt.
...zwei Ligen nach oben	ca. 35%	-1 Stpt.
	ca. 60%	-2 Stpt.
...zwei Ligen nach unten	ca. 35%	+1 Stpt.
	ca. 60%	+2 Stpt.

Verhandlungen

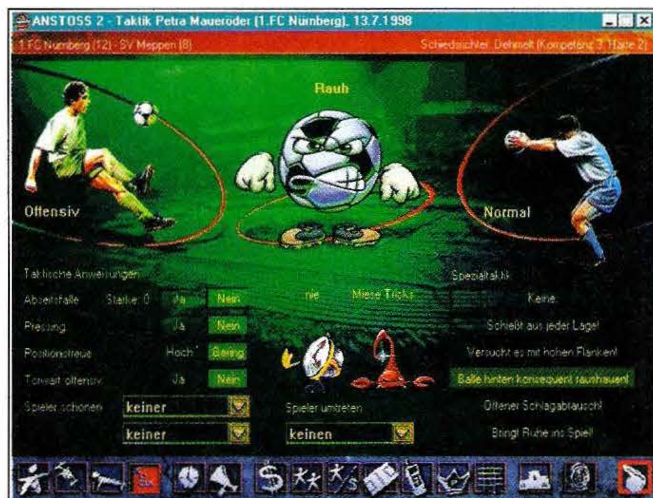
Wenn Sie einen Spieler aus einem Vertrag herauskaufen wollen, können Sie sich sämtliche Gebote unterhalb des Marktwertes schenken. Sie verärgern damit Ihr Gegenüber nur, ohne daß dieser Ihnen auch nur einen kleinen Schritt entgegenkommt. Seltene Ausnahmen sind Spieler mit besonders negativen Eigenschaften oder Spieler, die derzeit eine Dopingsperre absitzen müssen. Besonders negativ wirkt es sich auch aus, wenn Sie von einem bereits gemachten Angebot wieder abrücken oder die Verhandlungen einfach nur verschleppen.



Mit großzügigen Stammplatzgarantien und fetten Prämien ködern Sie jeden Superstar.

Stammplatzgarantien

Diese Vertragsklausel ist ein sehr gutes Mittel, um bei Verhandlungen günstiger an Spieler heranzukommen.



Die Taktik Ihrer Mannschaft können Sie auch in der Halbzeitpause ändern.

Sollte der Spieler allerdings fit sein und nicht eingesetzt werden, werden pro Match saftige 100.000 DM fällig. Unter Umständen kann das also ein teurer Spaß sein. Ruhigen Gewissens gewähren können Sie Stammplatzgarantien bei Spielern, die zur Zeit ihren Stammplatz sicher haben und die lediglich für zwei oder maximal drei Jahre unterschreiben. Ab dann wird das Risiko viel zu hoch. Denn schon ein Aufstieg um eine Liga oder eine Abwertung am Saisonende kann einen Spieler aus der Mannschaft fliegen lassen. Müssen Sie ihn dann trotzdem weiter einsetzen, kann das zu Unruhe in der Mannschaft führen. Auf eine Stammplatzgarantie sollten Sie auch dann verzichten, wenn Sie zu Vergeßlichkeit neigen und häufig verletzte Spieler, die wieder fit sind, einfach übersehen. Normalerweise wird Ihr Spieler dann eben ein bißchen unzufrieden, aber bei einem garantierten Stammplatz wird es zusätzlich noch richtig teuer.

Die optimale Taktik

Grundsätzlich sollten Sie versuchen, möglichst offensiv zu spielen. Haben Sie aber nur starke Verteidiger in Ihrem Team, dann können Sie diesen Tip ignorieren. Plazieren Sie Ihre Spieler möglichst weit nach vorne auf dem Feld, ohne daß deren Spielstärke zurückgeht. Verfügen Sie über keinen Spieler mit der Eigenschaft „Allrounder", sollten Sie sich auf alle Fälle nach einem solchen Mann umsehen, um Verletzungen verkraften zu können, ohne gleich den Kader unnötig aufzublähen. Achten Sie bei der Verpflichtung von Spielern auch auf deren Nebenpositionen. Auf jeden Fall vorsichtig sein sollten Sie mit zu vielen Stürmern. Wenn Sie schon mit drei Spitzen spielen, sollten Sie unbedingt die Flügel besetzen, damit in der Mitte nicht das Chaos ausbricht. Beachten Sie diesen Hinweis nicht, müssen Sie mit massiven Abzügen rechnen. Bei drei zentralen Stürmern und einem offensiven Mittelfeldspieler beträgt dieser bereits volle 20%, also eventuell einige Spielstärkepunkte.

Halbzeit

Maximal sollten Sie in einer Saison fünf Donnerwetter loslassen. Das erste Donnerwetter bringt für die 2. Hälfte einen Mittelfeldbonus von vier Punkten, das zweite von drei Punkten usw. Da auch negative Effekte möglich sind, sollten Sie es wirklich nicht übertreiben. An die Spielerehre appellieren sollten Sie dagegen nur einmal pro Saison. Der erste Appell bringt einen Mittelfeldbonus von fünf Punkten für die zweite Halbzeit. Ab dem zweiten Mal kostet das Appellieren dagegen fünf Punkte.

Gerald Köhler ■

Sicherheitsabfrage - Das große Pizza-Kochbuch

Pizza Connection

DER PIZZATEIG...............................SEITE 4
250g Mehl; 1/8l Wasser; 20g Hefe; Prise Zucker; Prise Salz; 2-3 EL Olivenöl

Zubereitung:
Mehl in eine Schüssel sieben, in die Mitte eine Kuhle drücken. Hefe, Zucker und das lauwarme Wasser darin mischen, leicht mit Mehl bestäuben und anschließend co. 30 Minuten gehen lassen.
Alle Zutaten zu einem Teig verkneten und noch einmal ca. 30 Minuten gehen lassen.
Durchkneten, ausrollen und in einer gefetteten Form noch einmal co. 15 Minuten gehen lassen. Nach Belieben belegen.
Sollte Ihnen die Vorbereitung des Teiges zu lange dauern, empfehlen wir Ihnen folgende zeitsparende Variante: Kaufen Sie doch einfach fertigen Pizzateig aus der Tiefkühltruhe!

KLASSISCHE PIZZA............................SEITE 5
PIZZA NEAPOLITANA
420g reife Tomaten; 50g Knoblauchzehen; 32g Oregano; 160g Parmesan



Zubereitung:
Die Tomaten waschen und in dünne Scheiben schneiden. Den Knoblauch schälen.
Den Teig ausrollen oder ausziehen, auf das Backblech legen, die Tomaten darauf verteilen. Durchgepreßten Knoblauch daraufgeben. Mit Oregano bestreuen und mit etwas Olivenöl beträufeln. Bei 250 Grad Celsius ca. 20 Minuten backen, bis die Kruste goldbraun ist.

KLASSISCHE PIZZA............................SEITE 6
PIZZA MARGHERITA
300g Tomaten; 35g Oliven; 140g Mozzarella; 55g Parmesan; 22g Oregano



Zubereitung:
Die Tomaten waschen und in Scheiben schneiden. Teig ausrollen und eine gefettete Form damit auslegen. Die Tomaten darauf geben. Den in Scheiben geschnittenen Mozarella darauf verteilen. Mit dem zerkleinerten Oregano bestreuen und die Oliven verteilen. Über das Ganze den geriebenen Parmeson geben. Im vorgeheizten Ofen bei 250 Grad Celsius co. 20 Minuten backen.

KLASSISCHE PIZZA............................SEITE 7
PIZZA QUATTRO STAGIONI (Vierjahreszeiten)
90g Tomaten; 80g Zuccini; 30g Zwiebeln; 72g Salami; 60g Schrimps; 220g Sardelle; 120g Mies-muscheln; 185g Mozarella; 12g Petersilie; 12g Oregano



Zubereitung:
Tomaten, Zuccini, Salami und Sardellen auf je ein Viertel des Pizzabodens verteilen. Auf das Tomaten- und Salamiviertel kommt als nächstes der zerkleinerte Oregano.
Als nächstes kommen auf das Sardellenviertel die Schrimps und die Miesmuscheln. Dann auf das Zuccini-viertel die Petersilie. Nun kommen über das Salamiviertel die Zwiebelringe. Über das Ganze verteilen Sie nun geschnittenen und geriebenen Mozzarella. Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten backen.

KLASSISCHE PIZZA............................SEITE 8
PIZZA ANDREA DORIA
260g Tomaten; 50g Oliven; 60g Zwiebeln; 40g Knoblauch; 420g Sardellen; 45g Mozzarella; 16g Salbei



Zubereitung:
Belegen Sie bitte jetzt den Teig mit den Tomaten. Als nächstes verteilen Sie die ganzen und geschnittenen Sardellen auf den Tomaten. Darüber geben Sie die Salbeiblätter und die Oliven.
Zur Geschmacksverbesserung werden jetzt die Knoblauchzehen und Zwiebelringe auf die Pizza gegeben. Als Abschluß bestreuen Sie Ihre Kreation mit dem geriebenen Mozzarella.
Anschließend in dem auf 220 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 20-25 Minuten knusprig backen.

PIZZA MIT FLEISCH, WURST UND GEFLÜGEL
SALAMIPIZZA ....SEITE 9
140g Tomaten; 20g Oliven; 40g Champignons; 160g Sardelle; 140g Ei; 190g Mozzarella



Zubereitung:
Die Salami, die in Scheiben geschnittenen Tomaten, die Eier, die Sardellenfilets, die Oliven, die gut abgetropften Champignons dekorativ auf dem Teig anrichten. Mit Mozarella belegen und im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten backen.

PIZZA MIT FLEISCH, WURST UND GEFLÜGEL
SCHINKENPIZZA..............................SEITE 10
260g Tomaten; 35g Oliven; 30g Zwiebeln; 60g Pfifferlinge; 15g Speck; 250g Schinken; 55g Mozzarella; 16g Melisse



Zubereitung:
Mit den Tomaten den Pizzaboden belegen. Darüber den geschnittenen Speck und Schinken arrangieren. Als nächstes die gewürfelten Zwiebeln, Pfifferlinge und Oliven gleichmäßig auf der Pizza verteilen. Die Pizza mit den Melissenblättern verschönern und mit Mozzarella bestreuen.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten backen.

PIZZA MIT FLEISCH, WURST UND GEFLÜGEL
HACKFLEISCHPIZZA ....SEITE 11
120g Tomaten; 100g Paprika; 120g Zwiebeln; 30g Knoblauch; 50g Champignons; 30g Speck; 420g Hackfleisch; 145g Provolone
Zubereitung:
Verteilen Sie die Tomaten und das Hackfleisch auf der Pizza.



Als nächstes folgen die Zwiebelringe, der geschnittene Speck und die Knoblauchzehen.
Das Ganze wird nun mit Paprika, Champignons und Provolonestücken nett garniert.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

PIZZA MIT FLEISCH, WURST UND GEFLÜGEL
HÄHNCHENPIZZA............................SEITE 12
20g Oliven; 30g Knoblauch; 80g Champignons; 100g Huhn; 320g Ananas; 55g Parmesan; 8g Oregano



Zubereitung:
Als Basis werden das Hähnchenfleisch, der zerdrückte Knoblauch und die Oliven auf dem Pizzaboden verteilt. Darüber legen Sie die Ananas, garniert mit dem Oregano.
Zuletzt wird die Pizza mit Champignons belegt und mit Parmesan überstreut.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

PIZZA MIT FISCH UND MEERESFRÜCHTEN
KRABBENPIZZA ....SEITE 13
80g Scompis; 240g Shrimps; 175g Gorgonzola; 8g Petersilie; 12g Oregano



Zubereitung:
Verteilen Sie die Scompis und die Shrimps gleichmäßig auf dem Pizzaboden.
Streuen Sie darüber die Kräuter. Als letztes geben Sie den Gorgonzola auf die Pizza.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

PIZZA MIT FISCH UND MEERESFRÜCHTEN
FISCHPIZZA ....SEITE 14
160g Tomaten; 80g Zuccini; 160g Schrimps; 40g Tintenfisch; 160g Sardelle; 10g Lachs; 140g Ei; 340g Mozzarella; 16g Oregano



Zubereitung:
Den vorbereiteten Teig mit Tomaten und Zuccini belegen. Die Meeresfrüchte und das Ei dekorativ darauf anrichten. Mit den Oreganoblättern und dem Käse bedecken und im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten backen.

PIZZA MIT FISCH UND MEERESFRÜCHTEN
SIZILIANISCHE MUSCHELPIZZA........SEITE 15
140g Tomaten; 25g Oliven; 220g Porree; 80g Zwiebeln; 160g Herzmuscheln; 80g Miesmuscheln; 320g Mozzarella; 16g Oregano





Zubereitung:
Den Teig mit Tomaten belegen. Die verschiedenen Muschelspezialitäten darüber verteilen und mit Oliven bestücken. Um das Bild abzurunden, legen Sie jetzt die verschiedenen Gemüse darüber. Als letztes folgt der Oregano und der Mozzarella.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

PIZZA MIT FISCH UND MEERESFRÜCHTEN
LACHSPIZZA ....SEITE 16
140g Tomaten; 20g Oliven; 220g Porree; 40g Champignons; 120g Lachs; 40g Belpaese; 8g Oregano



Zubereitung:
Als Basis verwenden wir diesmal Tomaten und Champignons. Nun kommt die wichtigste Zutat auf die Pizza, der Lachs. Gefolgt von dem vitaminreichen Gemüse. Darüber geben Sie nun in geübtem Schwung den geriebenen Belpaese und den Oregano.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

PIZZA MIT OBST UND GEMÜSE
PIZZA EXOTICA ....SEITE 17
160g Äpfel; 40g Mandarinen; 80g Kirschen; 200g Ananas; 240g Kiwi; 40g Erdbeeren; 16g Melisse



Zubereitung:
Verteilen Sie nun die leckeren Kiwi und Ananas auf dem Pizzaboden. Dicht gefolgt von den Mandarinen, den Erdbeeren und den Kirschen.
Am Ende garnieren Sie diese Pizza mit den Apfelstücken und den Melisseblättern zu einem geschmacklichen und optischen Genuß.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

PIZZA MIT OBST UND GEMÜSE
GEMÜSEPIZZA ....SEITE 18
40g Tomaten; 100g Ziccini; 40g Pepperoni; 80g Mais; 40g Champignons; 32g Pfifferlinge; 30g Steinpilze; 480g Mozzarella



Zubereitung:
Und wieder einmal bieten uns die Champignons, Zuccini und der Mozzarella eine bewährte Basis für unsere Pizza. Die nächsten Zutaten für unsere Pizza sind Pepperoni und Tomatenstücke. Als letztes legen Sie die restlichen Pilze, Mais und die zerkleinerten Zuccini auf die Pizza.
Im auf 180 Grad Celsius vorgeheizten Backofen 15-20 Minuten die Pizza backen.

Need for Speed 2

Wer auf dem Kurs **Pacific Spirit – Mixed Pickels** ein wenig abkürzen möchte, sollte folgendermaßen vorgehen: Nach der ersten langgezogenen Kurve kommen Sie an einen Parkplatz (Totempfahl). Überqueren Sie diesen und schießen Sie über die Wiese (dabei etwas auf die Bremse gehen). Jetzt müssen Sie nur noch aufpassen, daß Sie wieder auf die Strecke kommen.

Fabian Sicker ■

Colonization

Wenn man außerhalb einer Kolonie die Taste **ALT** gedrückt hält und **WIN** eingibt, erscheint auf der Menüleiste ein neues Fenster. Wenn man anschließend in der Kolonie eine der folgenden Tastenkombinationen drückt, kann man sich das Leben ein wenig erleichtern:

SHIFT + 1 ....Alle Gebäude werden voll ausgebaut
SHIFT + 2 ....Sie erhalten 1000 Goldmünzen
SHIFT + 3 ....Sie erhalten Beute aus gewonnenen Schlachten
T...Ein einfacher Siedler
S ....Gibt einer Einheit mehr Erfahrung
Leertaste.......................Der Spielzug wird ohne Zeitverlust beendet

Sobald das Cheatfenster nicht mehr benötigt wird, sollte man es mit **ALT** und **W** ausschalten, da die gegnerischen Einheiten recht seltsame Zahlen aufweisen.

Peter Steidle ■

Theme Hospital

Wer während des Spiels aus Langeweile einen Zeitvertreib sucht, sollte einmal versuchen, die Mäuse abzuschießen: Einfach den Cursor über eine Maus bewegen und, sobald das Fadenkreuz erscheint, feuern. Hat man in einem Level mehr als zehn Mäuse erledigt, so gelangt man in einen Extralevel, in dem es nur so von diesen Tierchen wimmelt. Viel Spaß beim Kammerjägern!

Clemens Tabke ■

NBA Live 97

Wie schon beim Vorgänger haben sich die Programmierer auch bei der 97er Version verewigt. Wählen Sie doch einfach einmal den Modus **EDIT PLAYER** an und geben Sie ein paar Namen der Entwickler (siehe Menüpunkt **CREDITS**) ein.
Wer einmal die amerikanische Version spielen möchte, sollte in der **SYSTEMSTEUERUNG** unter den Ländereinstellungen das Gebietsschema auf Englisch (USA) setzen. Vergessen Sie aber nicht, diese Veränderungen später wieder rückgängig zu machen.

Andreas Sussitz ■

Imperium Galactica

Drücken Sie während des Spiels die Taste **SHIFT** und geben Sie **KAROLY** ein. Jetzt stehen Ihnen folgende Cheats zur Verfügung:

C ....Aktiviert alle Kolonien und Erfindungen
V ....Das Bankkonto steigt auf 100.000 Credits
5..Sie erhalten den ersten Rang
6 ....Sie erhalten den zweiten Rang
7 ....Sie erhalten den dritten Rang
8 ....Sie erhalten den vierten Rang
9 ....Sie erhalten den fünften Rang

Alexander Hahn ■



COMMAND & CONQUER 2-Corner

Um im Modus Feldzug ein Atomsilo bauen zu können, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

Level 1
Vernichten Sie die Kirche, und sammeln Sie das Atompaket auf.

Level 3
Zerstören Sie alle Gebäude beim Bunker. Das Atompaket erscheint.

Level 6
Auf einer Insel im Norden befindet sich unter einem Haus ein weiteres Atompaket.

Level 7
Zerstören Sie im Raum A alle Einheiten, und sammeln Sie das Paket ein.

Level 9
Den Nordosten dem Erdboden gleichmachen. Hier befindet sich ein Atompaket.

Level 14
Zwei Atompakete: Das eine befindet sich auf einer Insel im Südwesten, das andere in der nördlich gelegenen Basis.

Alexander Hahn

Wenn ein Eiserner Vorhang fertiggestellt ist, drücken Sie einfach ganz schnell auf alle erreichbaren Gebäude bzw. Einheiten. So wird der Eiserne Vorhang nicht nur einmal, sondern so oft Sie wünschen eingesetzt.

Boris Rode (und Maurice Raguse)



Pandemonium

Mit diesen Paßwörtern können Sie überall im Spiel einsteigen:

Level	Herzen	Leben	Paßwort
2	2	2	OMAAEBIA
3	2	2	NAABEBAI
4	3	3	IMCACMGA
5	3	2	AEMCJAII
6	3	2	FBIJAKCI
Pilzboss	3	2	KNCACIEE
7	3	2	NGIAIBJJ
8	3	2	JPCCCIAI
9	3	2	KHCCCICI
10	3	2	PMIBIBCI
11	3	2	ENIIAKBK
12	3	2	AIICBAJI
Honcho	3	2	FBIIAKCK
13	3	2	AJICBAJM
14	3	2	LHCACIGM
15	3	2	ACMCBAIB
16	3	2	ADECBAID
17	3	2	EMIIEKBE
18	3	12	AJECBDAH
Wunschmaschine	3	7	FKIIEPCE

Falls Sie für einen Level mehr Leben brauchen, so wiederholen Sie den Ihrer Meinung nach einfachsten Level und versuchen Sie alle Münzen einzusammeln. Wenn Sie dann mehr Leben erhalten, so schreiben Sie am Ende des Levels das neue Paßwort auf, und Sie können, wenn Sie es eingeben, den Level, in dem Sie nicht weiterkommen, mit mehr Leben spielen.

Marco Bauriedel ■

Extreme Assault

Zuerst im Hauptmenü **„levelx"** (Leertaste nicht vergessen) eingeben. Sollte alles funktioniert haben, so erscheint eine Meldung unten links. Nun kann man im Spiel folgende Tasten nutzen:

ALT + 1 .... Volle Munition
ALT + 2 .... Gewählte Waffe verbessern
ALT + 3 .... Energie aufladen
ALT + 4 .... God-Modus
ALT + 5 .... Sprung zum Ende der Mission
ALT + 6 .... Mission beenden
ALT + 7 .... Gegner deaktivieren
ALT + 8 .... Hubschrauber benutzen
ALT + 9 .... Panzer benutzen

Ingmar Neuwirth ■

D. O. G.

Folgende Cheats einfach während einer Mission eingeben:

mmghost .... Kollision wird ausgeschaltet
mmlevitate .... Kollision mit Umgebung deaktiviert
mmtriggerhappy .... Munition wird aufgefüllt
mmfaithnomore .... Sie werden unsterblich
mmferrori .... Sie erhalten einen neuen Buggy
mmactivate .... Missionsziele erfüllt
mmjustice .... Alle Gegner werden zerstört
mmparanoide .... Ihr Buggy erhält einen Booster

Matthias Jüttner ■

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❏ in bar ❏ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❏ Cheatprogramm
❏ Spiel
❏ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

PC Games 10/97 FLIGHT UNLIMITED – VOLLVERSION

FLIGHT UNLIMITED

Flight Unlimited ist eine Flugsimulation für Ihren Computer, die an Wirklichkeitstreue bis heute unübertroffen ist. Fortschrittliche Technologien erlauben die Simulation der Luftbewegung um die Flugzeugflügel und fotorealistischer Szenarien. Bei allem, was Sie tun, müssen Sie Ihr ganzes fliegerisches Können zeigen, um nicht als Verzierung an einer Bergflanke zu enden. Bei Flight Unlimited sitzen Sie im Cockpit. Sie müssen nur noch die schwierigsten Manöver fliegen...

- Real Flight Motion: Simulation tatsächlicher Flugbedingungen
- ImageScaping-Technologie: Fotorealistische 3D-Aussichten
- VR-Modus: Unterstützung von Headsets wie CyberMaxx und VFX1
- Hochleistungsflugzeuge: SU-31, Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2A, Extra 300S, GrobS 103

Speziell entwickelte Cockpits und Außenkameras erlauben Ihnen vollständige Sichtkontrolle durch verschiedene Perspektiven während des Flugs.

FLIGHT UNLIMITED – VOLLVERSION 10/97 PC Games

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games 10/97 PC Games CD-ROM

INHALT

DEMOS
Beasts and Bumpkins (neue Demo)
Dreams to Reality
Dungeon Keeper
F1 Manager 97 Professional
F-16 Fighting Falcon
Formel 1 (3Dfx-Demo)
Imperialismus (deutsche Demo)
Jedi Knight (Trailer)
Jurassic War
Lomax
Lords of the Realm 2 - Siege Pack
Montezuma - Der Fluch der Azteken
Overboard (3Dfx-Demo)
Panzer General 3D
PGA Tour Golf 97
Sandwarriors
The Curse of Monkey Island
Wissen macht nichts
Worldwide Soccer
X-Car: Experimental Racing (3Dfx-Demo)

SPECIALS
AOL-Software V3.0
Direct-X 3.0
Shiny Benchmark
Tracks und Fahrzeuge für POD (Teil 2)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:
Formel 1
World Wide Soccer

Lords of the Realm 2 - Siege Pack (Design-Wettbewerb)
Kleinanzeigen
Tips und Tricks
Command&Contact
Leser-Software
Die PC Games Reportage
Dunkle Schatten 1&2

UPDATES
3D Ultra Minigolf V1.1 (eng)
688i Hunter/Killer Realismus-Patch (deu)
Creatures V2.0 (eng)
EF 2000 Tactcom Graphics+ Patch (deu)
Extreme Assault 3Dfx-Patch (deu)
Flying Corps V1.1 (eng)
Grand Prix Manager 2 V1.02 (deu)
Interstate 76 V1.08b (eng)
Lord of the Realm 2 - Siege Pack Patch #1 (eng)
Tomb Raider Mystique Patch V1.02 (eng)
Tomb Raider PowerVR Patch (eng)
Vermeer V1.3 (deu)

VOLLVERSIONEN
Wrath of Earth
Magic of Endoria
Pizza Connection

PC Games CD-ROM 10/97

COUPON
FÜR
LORDS OF THE REALM 2

FREIGABE – ERKLÄRUNG

☐ Ja, ich will Computerspiele-Designer werden und sende anbei meinen Beitrag zum Thema „TRIUMPH PACK-Wettbewerb" auf Diskette. Ich verzichte hiermit ausdrücklich auf alle Rechte an den eingesandten Daten. Sollten meine Levels für eine LORDS 2 Zusatz-CD ausgewählt werden, erhalte ich aber in jedem Fall gratis eine Originalkopie des Produkts.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

Datum, Unterschrift
(bei Minderjährigen ein Erziehungsberechtigter)

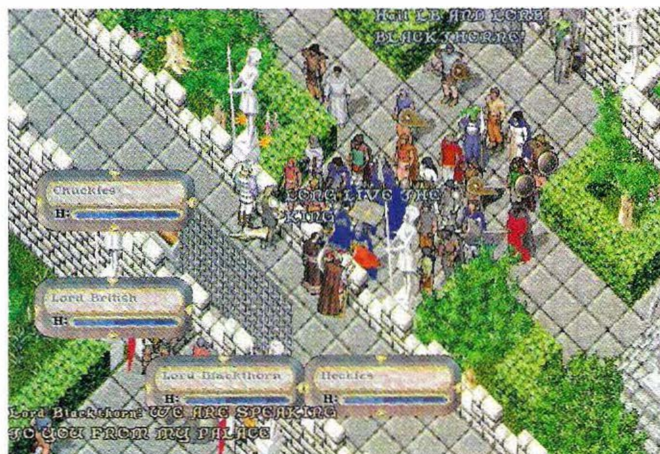
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Entscheidung der Jury ist in jedem Fall bindend und final.

News aus Amerika

Computerspiele sind seit ihrer Erfindung beliebter Gegenstand der Kritik, und die schärfsten Kritiker sind nicht etwa die Spieletester, sondern die Spieler. Was würde passieren, wenn Spieler ihre eigenen Spiele entwickeln könnten. Die Antwort gibt Ultima Online.

Zum ersten Mal in der Geschichte der elektronischen Unterhaltung – und die MUDs nehmen wir mal aus – diktieren die Teilnehmer den Handlungsverlauf und formen die Spielumgebung, wenn auch innerhalb der von Origin gesetzten Schranken. Außer der Gestaltung der Grafiken und der Kontrolle über die universelle Ausgewogenheit (das Computeräquivalent zur Natur) bestimmen die Spieler die Geschicke in Britannia. Der Beginn des zweiten Betatests war zugegebenermaßen recht chaotisch. Entweder wurden die Server mit dem Ansturm der eifrigen Tester nicht fertig und gaben den Geist auf, oder es war praktisch unmöglich, sich einzuloggen. Dies führte dazu, daß die meisten Teilnehmer die knapp bemessene Spielzeit damit ausfüllten, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Zu Origins Ehrenrettung muß gesagt werden, daß die schwersten Bugs mit erstaunlicher Geschwindigkeit behoben wurden. Relative Stabilität stellte sich bald ein, und die 3000 Betatester stellten ihr kombiniertes Designtalent unter Beweis. Die Formierung der UA, einer Gruppe, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Player-Killer auszuschalten, war eines der ersten Design-Features. Die Befreiung von Trinsic, ein virtueller Konflikt zwischen dem, was im Ultima Online-Universum als Gut und Böse angesehen wird, demonstrierte ein kollektives Verlangen nach Stabilität und Ordnung. Die unmittelbaren Folgen waren florierender Handel und Anstieg der Lebensqualität. Ultima Online wird sicher noch einiges an Überraschungen zu bieten haben, wovon jedoch keine den jüngsten Zwischenfall übertreffen wird: Ein Dieb namens Rainz stahl während einer Ansprache von Blackthorne und Lord British eine magische Feuerwand-Rolle aus der Tasche eines Mitspielers und probierte sie gleich mal aus. Sekunden später lag der Herrscher von Britannia tot am Boden!
Übrigens ist die deutsche Veröffentlichung von Ultima Online noch immer ungeklärt. Wie Sie in unserer E3-Videoreportage von Richard Garriott persönlich erfahren konnten, sind die Verzögerungszeiten für ausländische Online-Spieler zu hoch, um einen flüssigen und fairen Spielablauf zu gewährleisten.

Markus Krichel





Momentan herrscht das Chaos in Ultima Online. Lord British wurde bei einer Zeremonie hinterhältig (und mit ein paar Cheats) erschlagen.

Ticker

MDK wird als TV-Serie für das amerikanische Fernsehen umgesetzt. +++ **Dany Bunten** entwickelt zusammen mit **Brian Moriarty Warsport**, ein stark an M.U.L.E. orientiertes Online-Spiel. +++ **Guido Henkel,** deutscher Spieledesigner und Mitbegründer von Attic Software (Das Schwarze Auge), ist in die Staaten ausgewandert und hat einen neuen Job bei **Interplay** als Entwickler für AD&D-Rollenspiele angenommen. +++ **Activision** gibt auf seiner Webseite (www.activision.com) die klassische **Zork**-Textabenteuer-Trilogie zum kostenlosen Download frei. +++ **MicroProse** begann mit der Entwicklung an einem neuen Star Trek-Spiel. Der vorläufige Titel: **Klingon: Honor Bound.**

Interview mit Jeremy Smith, Core Design

Vater des Erfolges

Tomb Raider-Hauptdarstellerin Lara Croft verhalf der englischen Softwarefirma Core Design zu dem seit 1988 herbeigesehnten Durchbruch im PC-Bereich. Wie Core Design mit diesem Erfolg umgeht, welche Pläne man in Sachen Tomb Raider 3 hat und worin das Erfolgsgeheimnis von Core liegt, verriet uns Jeremy Smith, seines Zeichen Gründer von Core Design und Miteigentümer von Eidos. Wir trafen uns mit ihm zum ausführlichen Interview in der englischen Stadt Derby.

Daß Core Design nicht erst seit Tomb Raider im Geschäft ist, ist nicht allen bekannt. Wann haben Sie mit der Spieleentwicklung begonnen?
Das war schon 1988. Unser erstes Spiel war Rick Dangerous, das wir mit acht Leuten entwikkelten, die allesamt Ex-Gremlin-Mitarbeiter waren. Ich war zuvor Sales Manager bei der Firma Gremlin.

Wieso haben Sie Gremlin verlassen? Dachten Sie, daß Sie einen besseren Blick für Spiele haben?
Der Grund war einfach: Gremlin schloß seine Büros in Derby, und ich fragte die Entwickler, die ich sehr gut kannte, ob sie wirklich nach Sheffield zu Gremlin umziehen wollen. Dann schlug ich ihnen vor, mit mir eine Entwicklungsfirma zu gründen. Ich arbeitete zunächst weiter für Gremlin und beriet sie, doch dann entwickelte sich Core Design weiter, und wir verwirklichten Rick Dangerous und Action Fighter, eine Automatenumsetzung von Sega.

Wann wurde Core Design zum Softwarepublisher?
Nach etwa zwei Jahren veröffentlichten wir mit Corporation unser erstes eigenes Spiel auf Amiga, Atari ST und PC, außerdem konvertierten wir das Spiel auf den Sega Mega Drive, wo es dann wirklich sehr erfolgreich war. Übrigens, Corporation war das erste 3D-Action-Game überhaupt, denn es spielte in der First Person-Perspektive und man konnte ballern, was das Zeug hielt. Es war großartig – wir haben als erste Firma Grafiken „geraytraced" und sogar Polygon-Charaktere verwendet.

Bevorzugen Sie ein bestimmtes Spielgenre?
Nicht wirklich. Wir wählen die Genres so, wie sie von den Entwicklern gewünscht werden. Alles, was wir tun, ist aufpassen und eventuell nachhaken. Wenn ein Team also ein Fußballspiel entwickeln will, dann fragen wir sie, ob sie wirklich glauben, ein besseres Spiel als FIFA, Actua Soccer usw. entwickeln zu können. Lautet die Antwort „Nein", so müssen sie eben auf ein Genre ausweichen, in dem noch Maßstäbe gesetzt werden können. Nehmen wir beispielsweise Fighting Force, das zwar kein neues Konzept hat, aber diese Idee wurde so noch auf keiner 32 Bit-Plattform umgesetzt.

Apropos Fußballspiel, bestehen da irgendwelche Pläne?
Nein, nein, nein! Wir werden niemals ein Fußballspiel machen, da wir nicht die großen Sportexperten sind. Wir hatten mal ein Golfspiel (Virtual Golf, Anm. d. Red), aber das war ein Desaster für uns...

Was war denn das schlechteste Spiel von Core Design?
Das schlechteste Spiel haben wir vor neun Jahren für eine Firma namens ...äh ...Grandslam gemacht. Das Spiel nannte sich Saints & Greesy. Es basierte auf einem dummen Brettspiel, das sich auf eine furchtbare Fußball-Show bezog, die von Saints und Greesy moderiert wurde. Wir haben das Spiel in sieben Wochen für Amstrad, Amiga, ST und PC entwickelt und (grins) es war so schlecht, daß wir nicht einmal unseren Namen darin erwähnt haben.

Wieso wurde Core Design denn vom Entwickler zum Publisher?
Hauptsächlich, weil wir keine solchen Spiele mehr schreiben wollten! Aber im Ernst: Es war ein sehr offensichtlicher Weg für uns, denn wenn andere von einem Spiel 50.000 bis 70.000 Stück verkaufen können, dann sollten wir ebenfalls dazu in der Lage sein. Nachdem mein Gebiet sowieso der Verkauf war, war es kein Problem für mich, eine solche Company zu führen und selbst Spiele zu veröffentlichen.

Was war das wichtigste Spiel von Core Design?
Ganz zu Beginn natürlich Corporation, ohne Frage. Im ersten Jahr haben wir zwar vier Spiele veröffentlicht, doch Corporation hievte uns in Bereiche, die wir uns noch nicht einmal erträumt

hatten! Wir bekamen Faxe von Firmen aus Japan, die das Spiel lizensieren wollten. Wir lizensierten es auch in Amerika, wodurch wir plötzlich mit einem viel größeren Markt konfrontiert waren. So gelangten wir über die Hintertür sogar zu Sega und arbeiteten an Mega CD-Spielen. Wir bekamen japanische Handbücher, die sich einen Meter hoch stapelten. Alleine deren Übersetzung kostete uns über 15.000 Pfund! Das Entwicklungssystem war damals so schlecht, daß der Programmierer es nach zwei Wochen immer noch nicht schaffte, die Laufwerksschublade zu öffnen! Tja, und das brachte uns schließlich mit Sega zusammen, die uns dann eine Lizenz zur Mega Drive-Entwicklung gaben.

Was brachte den nächsten großen Aufschwung?
Das war zweifellos Thunderhawk, von dem wir auf Amiga und PC zunächst rund 180.000 Stück verkauften. Anschließend legten sich wohl 99,9 Prozent der Mega CD-User das Spiel zu – denn wir verkauften fast 400.000 Stück! Später trafen wir eine kluge Entscheidung, indem wir sehr früh mit der Entwicklung von Saturn-Spielen begannen. Mittlerweile sind wir auf dem PC aber weiter fortgeschritten als irgend jemand anderes in England. Der PC ist zweifellos eine interessante Maschine, die sich immer weiter entwickelt. Niemand weiß allerdings, was passieren wird. Erst einmal muß der Grafikkarten-Kampf beendet werden, so daß ein endgültiger Standard feststeht. Welcher das sein wird, weiß ich selbst nicht...

Stimmt es, daß jemand Fighting Force für eine Lizenz wollte?
Ja, Sega kam auf uns zu, sie wollten Fighting Force für die Streets Of Rage-Serie haben. Wir wären auch beinahe darauf eingegangen, aber wir wollen letztendlich doch unser eigenes Ding durchziehen und uns nicht hinter zugkräftigen Titeln wie "Streets Of Rage" verstekken. Wir verlassen uns lieber auf die Stärke eines Spiels, wie wir es auch bei Tomb Raider taten, wodurch Lara Croft letztendlich selbst zum Star wurde.

Das kann man aber nicht planen! Im Vorfeld gab es sogar einige kritische Stimmen, die eine Frau als Hauptdarstellerin als Flop-Garantie sahen...
Ja, das stimmt! Vor einem Jahr saßen wir hier und sahen Tomb Raider, wir wußten, daß es ein großartiges Spiel ist, doch glaubten wir, daß es einmal so groß sein würde, wie es jetzt ist? Nein! Das kann man nicht planen.

Was halten Sie denn von den ganzen Tomb Raider-Clones, die jetzt auf uns zukommen?
Ich heiße jeden einzelnen von ihnen willkommen, solange keiner davon besser ist. Nein, ernsthaft: Bis jetzt habe ich keine einzige Kopie gesehen, die Tomb Raider wirklich gewachsen ist. Wissen Sie: Konkurrenz belebt das Geschäft. Und wenn jeder neue Konkurrent von den Leuten mit Tomb Raider verglichen wird, so ist das nur gut für uns. Wenn Sie sich Tomb Raider 2 einmal genau anschauen, werden Sie feststellen, wieso ich so große Sprüche klopfe...

Wird es Tomb Raider 3 geben?
Natürlich werden wir ein Tomb Raider 3 machen! Das wird jedoch frühestens 1999 der Fall sein, denn wir werden uns nach Fertigstellung von Tomb Raider 2 erst einmal hinsetzen und darüber nachdenken, wo der Markt hingeht, was mit Saturn 2, PlayStation 2 und dem PC-Markt passiert und was die minimalen technischen Voraussetzungen auf dem PC sein werden.

Was halten Sie davon, daß nun alles, was von Core Design kommt, als Tomb Raider-Fortsetzung gesehen wird?
Manche Leute können sehr naiv sein, wenn es um das Bewerten von Produkten geht. Ninja, Fighting Force und Tomb Raider sind drei völlig verschiedene Spiele, die von völlig verschiedenen Teams gemacht werden. Selbst wenn man wollte, könnte man die drei Titel nicht noch stärker voneinander entfernen.

Ninja war ja ursprünglich bereits für 1997 angekündigt, nun wurde es auf 1998 verschoben. Warum?
Nun, wir wollten nicht, daß Ninja noch vor Weihnachten erscheint, da wir dann bereits Tomb Raider 2 und Fighting Force veröffentlichen. Wir konzentrieren uns zunächst auf diese beiden Produkte, denn drei gleichzeitig können wir sowieso nicht puschen. Februar oder März 1998 halten wir schon eher für geeignet.

Haben Sie keine Angst, daß das Spiel bis dahin veraltet ist?
Vielleicht, ich glaube aber, daß dieses Risiko geringer ist als das Risiko, es gegen Fighting Force und Tomb Raider 2 antreten zu lassen. Außerdem haben wir so noch genügend Zeit, das Spiel weiter zu verbessern. Erst neulich kamen wir darauf, daß das Spiel noch nicht packend genug ist. Also haben wir es noch einmal gründlich überarbeitet.

Hat der Erfolg von Tomb Raider für Core Design große Veränderungen gebracht?
Nicht wirklich. Es ist unglaublich schön, wenn man Erfolg hat, die Moral der Company schwebt nun über den Wolken, und nachdem wir schon so lange dabei sind, glauben wir, daß wir endlich die verdiente Anerkennung bekommen haben.

Dank Thunderhawk I & II galt Core Design ja auf dem Sega-Markt schon lange als Top-Adresse, auf dem PC-Markt







„Sega wollte Fighting Force für die Streets of Rage-Serie", meint Jeremy Smith. Core Design behielt aber schließlich die Rechte, um ein eigenständiges Spiel zu produzieren.


Core Design ist sich über den Mißerfolg von Blam! Machinehead im klaren. „Trotzdem werden wir nicht für alle Zeiten Tomb Raider-Clones aus dem Boden stampfen", entgegnet Jeremy Smith.

sah es jedoch nie so gut aus!
Ja, das stimmt, allerdings hatten wir auch nie ein PC-Spiel, das uns zu dieser Glaubwürdigkeit verhelfen konnte. Von Thunderhawk 2 verkauften wir zwar insgesamt über 1 Million Stück, doch U.S.Gold, unsere damalige Mutterfirma, hatte eine Menge Probleme. Hätten wir nun das gleiche Spiel bei Eidos, dann wäre es ein Monster-Hit, deshalb denken wir auch über ein neues Thunderhawk-Spiel nach! Als wir Thunderhawk 2 damals entwickelten, dachten wir, daß der Saturn und die PlayStation dieses Spiel bewältigen würden, doch sie taten es nicht. Auf den kommenden Next Generation-Konsolen wird es jedoch möglich sein!

Wie kam es damals eigentlich zur Verbrüderung mit U.S.Gold?
Nun, wir gingen als unabhängiger Entwickler so weit wir eben konnten, doch vieles wurde teurer und aufwendiger: Das Cartridge-Geschäft, die Entwicklungsteams, die Verwaltung. Trotz des Erfolges, den wir hatten, verbrauchten wir in einem Monat so viel Geld, daß wir nur zwei Möglichkeiten hatten. Entweder wir stoppen das Publishing und werden zum reinen Entwickler, oder wir müssen mit einer größeren Firma kooperieren. Hätten wir es nicht getan, wäre uns einfach das Geld ausgegangen. Da ich Geoff Brown, den Gründer von U.S.Gold, schon einige Jahre kannte, setzten wir uns zusammen und diskutierten. Neben ihm waren noch Sony, BMG und Sega an uns interessiert, doch ich war der Überzeugung, daß uns der U.S.Gold-Deal die Flexibilität gab, die wir brauchten, außerdem war es eine britische Company, und das machte alles recht einfach. Ich bekam eine Menge Geld in Form von Aktien, und ich war glücklich, bis Centregold die Probleme bekam!

Was haben Sie damals gedacht? Haben Sie es schon vorher geahnt?
Nein, denn dann hätte ich es nie gemacht. Es war einfach so, daß der Cartridge-Markt Ende 1995, Anfang 1996 plötzlich zusammenbrach, und U.S.Gold hatte noch eine Menge Modul-Spiele in der Entwicklung. Der Übergang vom Modul- zum CD-Markt war genauso schwer wie der Wechsel von Ocean. Daher war es eine kluge Entscheidung, uns zu kaufen, da unsere Entwicklungen auf zwei Jahre hinaus geplant waren. Wir wußten, daß eine Menge Spiele kommen würden, leider ging U.S.Gold aber das Geld aus, bevor eines unserer Spiele erscheinen konnte. Dann kam schließlich Eidos. Ian Livingston (Chef von Eidos, Anm. d. Red.) und ich haben dann innerhalb von zwei Monaten einen vernünftigen Vertrag ausgehandelt. Dazu gibt es auch eine witzige Geschichte, denn als wir uns mit den Entwicklern zum ersten Mal zusammensetzten, wollten sie doch glatt Tomb Raider in Deathtrap Dungeon 2 umbenennen, denn Deathtrap Dungeon hätte vor Tomb Raider erscheinen sollen. Ich sagte jedoch, daß erst die Hölle gefrieren muß, bevor Tomb Raider zu Deathtrap Dungeon wird. Schließlich wurde Deathtrap Dungeon doch noch verschoben.


„Natürlich werden wir ein Tomb Raider 3 machen! Das wird jedoch frühestens 1999 der Fall sein...", erwidert Jeremy Smith auf die Frage nach einer weiteren Umsetzung.

Wie würden Sie die augenblickliche Zusammenarbeit beschreiben?
Die Sache mit Eidos klappt ganz hervorragend, es gibt überhaupt keine Probleme. Wir haben einen sehr guten Vertrag, und wir kommen hervorragend miteinander aus. Sie gaben uns schließlich die nötigen Finanzmittel für die Hardware und die Entwickler. Ich kann Core Design jedoch noch immer als absolut unabhängige Firma mit ihren eigenen Profiten und Verlusten führen. Dank unseres Nummer 1-Hits können wir jetzt genau das machen, was wir wollen!

Core Design ist bekannt als Produzent origineller Spiele mit neuen Konzepten, doch nun kommt plötzlich ein zweiter und ein dritter Teil zu Tomb Raider. Warum?
Wir glaubten immer daran, daß man sich weiterentwickeln muß – und ich persönlich meine sogar, daß wir es mit Tomb Raider 3 etwas übertreiben. Vielleicht nennen wir das Spiel auch gar nicht so und behalten nur Lara als Charakter. Ich mag nämlich diese Serien ohne erkennbares Ende nicht!

Beeinflußt Sie der Mißerfolg von Blam! Machinehead, das eigentlich kein schlechtes Spiel war?
Nun, das ist das Risiko, das wir auf uns nehmen müssen, und wir kennen dieses Risiko, wenn wir mit einem Spiel beginnen. Trotzdem werden wir nicht für alle Zeiten Tomb Raider-Clones aus dem Boden stampfen.

Vielen Dank für das Interview!

Beim Großen Preis von Hockenheim veranstaltete Ubi Soft zusammen mit Renault eine Exklusivpräsentation von F1 Racing Simulation direkt im Fahrerlager.

Interview mit Heinz-Harald Frentzen

Im Kiesbett mit Ubi Soft



Heinz-Harald Frentzen vor dem Grand Prix in Hockenheim: Auf einem Stand des französischen Herstellers Ubi Soft drehte der Williams-Pilot ein paar Runden mit F1 Racing Simulation – und war offensichtlich begeistert.

Während ein paar Schritte weiter die Gebrüder Schumacher noch über Reifenwahl und Fahrzeugeinstellungen diskutierten, konnte Williams-Pilot Heinz-Harald Frentzen beim Anblick des 3Dfx-Spiels nicht mehr an sich halten und probierte sein Renngeschick ausnahmsweise einmal auf dem virtuellen Hockenheimring. PC Games war vor Ort und sprach nach den ersten Abflügen ins Pixel-Kiesbett mit dem derzeit schnellsten Mönchengladbacher.

Herr Frentzen, Sie haben gerade einige Runden mit F1 Racing Simulation von Ubi Soft gedreht. Was ist Ihr erster Eindruck?

Ich hatte zuerst echte Schwierigkeiten, auf der Strecke zu bleiben und die Kontrolle über das Fahrzeug zu behalten. Der Unterschied ist für mich als Formel 1-Fahrer, daß man keine spürbare Reaktion und kein Feedback vom Auto hat. Also muß man seine Augen koordinieren, um das Feedback vom Monitor zu bekommen, wann zum Beispiel bei einer Kurve die Grenze erreicht ist. Man kann das nur von der Geschwindigkeit her beurteilen, die man visuell gerade fährt. Es erfordert schon einiges an Reaktionsvermögen und Konzentration, weil man eben nicht mit dem Körper fühlen kann, wann man bei welcher Beschleunigung das Fahrzeug verliert. Da man in diesem Fall keine Hilfe von den Gravitationskräften erhält, war das Spiel für mich ziemlich schwierig.

Halten Sie diese Simulation denn für realistisch?

Ein Spiel kann natürlich nie so realistisch wie das echte Leben sein. Du hast nicht die Angst, den Respekt und den Druck, unter dem man steht. Es ist eben ein Koordinationsspiel zwischen Deinen Augen, dem Geist und dem Reaktionsvermögen, ohne dem Druck des echten Rennens wirklich ausgesetzt zu sein. Aber dieses Spiel ist das erste, das ich kenne, bei dem man das Fahrzeug beim starken Gasgeben sehr stark übersteuern kann. Wenn man stark bremst, blockieren die Vorderreifen, und man schießt geradeaus weiter – das ist alles ziemlich realistisch. Aber beim echten Rennen fühlt man, was zum Beispiel mit den Reifen passiert oder wie der Boden beschaffen ist, wegen der Gravitationskräfte mit dem Körper. Bei einem Spiel ist das natürlich nicht so, und das ist für mich im Moment schwieriger zu verstehen, als einen Formel 1-Wagen zu fahren.

Haben Sie bereits irgendwelche Tips zu F1 Racing Simulation?

Das kann ich noch nicht sagen. Bei der ersten Runde war ich mehr im Kiesbett als auf der Strecke. Ich habe das Potential des Fahrzeugs noch nicht erfaßt und daher noch nicht darüber nachgedacht, ob ich beim Unter- oder beim Übersteuern schneller fahre. Wenn ich mit Gas aus der Kurve herausfahre, neigt das Fahrzeug zum Übersteuern, aber das ist normal in der Formel 1, genau wie das Bremsverhalten. Daher, wie schon gesagt, ist das Rennen sehr realistisch.



Die Chef-Entwicklerin zeigte schließlich, wie man F1 RS richtig fährt.

Vielen Dank für das Gespräch.

Ocean/Infogrames

Spieleflut

Mega-Event bei Ocean in Manchester: Das traditionsreiche britische Softwarehaus kündigte bei einer aufwendigen Produktpräsentation für den internationalen Handel und Presse das seit langem beste Weihnachtsportfolio an. PC Games war vor Ort und konnte bereits begutachten, was der angelsächsische Weihnachtsmann zum Fest des Friedens so alles in seinem Beutel haben wird.

Die vor einiger Zeit fusionierte Ocean/Infogrames-Gruppe hatte in den letzten Monaten eine wahre Armada an talentierten Entwicklern verpflichtet und kann nun bis Ende 1998 mit mindestens einem Dutzend neuer Titel aufwarten. Unter Oceans Partnern befinden sich auch für die nächsten Titel des Hauses die Flugsimulationsschmiede DID, Cranberry Source und Curved Logic, die zwei Titel für das zweite Quartal 1998 vorbereiten. Eines der am meisten beachteten Spiele kommt aber von dem in Sheffield beheimateten Entwicklungsstudio Particle Systems. Mit dem Space-Shooter I-War (Infinity War) will man einerseits Wing Commander optisch übertreffen, andererseits noch mehr Spieltiefe als beim Weltall-Klassiker Elite bieten. Als Captain des inzwischen auf benachbarte Planeten ausgeweiteten Commonwealth muß der Spieler per Raumjäger Rebellengruppen ausschalten, die das intergalaktische Reich sabotieren. „Dieses Spiel würde hier jeder kaufen und bis zum Umfallen spielen", versichert Michael Powell, technischer Direktor bei Particle Systems. „Jeder in unserer Firma ist Spieler, Science-Fiction-Fan und hat künstlerisches Talent. Das merkt man dem Titel an."

I-War? Das beste aus Wing Commander und Elite

Tatsächlich begeistern detaillierte Raumschiffe und Objekte, die man aus der Cockpitperspektive aufs Korn nehmen kann. Particle Systems benötigte alleine für die Texturen zwei Gigabyte und weit über 500 Megabyte für die Objekte sowie eine Rechenzeit für das Rendering, das mit 100 Maschinenjahren eines 486er PCs vergleichbar ist. Als Gegner tauchen sowohl wieselflinke Einmannjäger als auch kilometerlange Superfrachter und Sternenkreuzer auf, bei denen man sich zunächst einzelne Geschütztürme und Waffenstationen vornehmen muß, um die intergalaktischen Bösewichter schließlich mit einem Fangschuß niederzustrecken. Für die Gestaltung des Weltalls wollen die Mitarbeiter von Particle Systems lange ins Teleskop gestarrt haben: Jeder Stern und jeder Planet soll auf Basis von aktuellen astronomischen Daten gestaltet worden sein. Doch die Engländer betonen nicht nur die grafischen Höhepunkte, sondern versprechen Spannung durch mehrere Storyverzweigungen und intelligente Gegner, die sich gezielt schwächere Schiffe vornehmen und sich bei zu starkem Beschuß selbständig zu schlagkräftigeren Verbänden




Die neueste Generation von Flugsimulation kann schon erheblich detailliertere Bodentexturen vorweisen und wirkt daher noch realistischer.


DID entschied sich bei F-22 Air Dominance Fighter für den Entwurf von Boeing. Der Wettbewerbsgegner hinkt in der Entwicklung hinterher.

zusammenschließen. Wer will, kann neben der Tätigkeit als Kommandant auch verschiedene Funktionen auf dem riesigen Raumkreuzer wahrnehmen und sich entweder als Pilot, Schütze oder Ingenieur betätigen. Particle Systems, bereits seit Firmengründung Anfang 1995 mit dem Spiel beschäftigt, will den Titel bis September in den Softwareläden haben.

Über 70 DID-Mitarbeiter werkeln an F22 ADF

Währenddessen läßt auch der personelle und materielle Aufwand für DIDs neuestes Projekt F22: Air Dominance Fighter bereits aufhorchen: Über 70 Mitarbeiter haben sich in der 18 Monate dauernden Produktionszeit mit dem Fliegerspektakel beschäftigt; das Produktionsbudget wurde zweieinhalb so groß wie beim Vorgänger EF 2000. Einige Innovationen hat das Team um Produzent Simon Kershaw sich ebenfalls einfallen lassen. Neben verbesserter Engine und einem situationsbedingten Soundtrack wartet der Titel nun mit AWACS-Einbindung, voller Maussteuerung, 60 Flugzeugtypen, 35 Waffensystemen und acht Ländern des mittleren Ostens mit mehr als 4,5 Millionen Quadratmetern akkurat inszenierten Terrains auf. Durch einen Zufallsgenerator werden dem Spieler immer neue Szenariozusammensetzungen präsentiert – bis zu 40.000 unterschiedliche Handlungsstränge sollen dadurch möglich sein. „EF 2000 war großartig für uns alle", verrät Simon Kershaw. „Und es war doppelt zufriedenstellend wegen des großen Erfolges, der erst durch Mundpropaganda unter den Spielern möglich war." Aber es gebe immer Raum für Verbesserungen besonders bei der Hardware-Entwicklung. „Ich glaube, das Wichtigste, was wir aus EF 2000 gelernt haben, ist, daß wir mehr Gegner brauchen", meint Kershaw. „Man kann nie genug Ziele haben." Wie auch bei EF2000 arbeitet DID eng mit dem Militär zusammen, um Terrain- und Flugzeugdaten zu sammeln. Die Begeisterung bei einigen Fliegeroffizieren uferte dabei schon in der Beta-Phase aus. „Eine Piloten-Ehefrau beschwerte sich, daß ihr Mann jetzt den ganzen Tag Jets in der Luft und die ganze Nacht am PC fliegen würde", grinst Simon Kershaw.

Virtuelle Terroristen und mittelalterliche Ränkespiele

Große Hoffnungen setzt die Ocean/Infogrames-Gruppe auch auf das Action-Adventure Outcast (PC), das für 1998 geplant ist. Der Spieler bewegt sich durch ein virtuelles Schlachtfeld, das als Voxel-Engine dargestellt ist, und muß einen tückischen Hacker dingfest




Outcast greift auf eine modifizierte No Respect-Engine zurück. Appeal hat die Geschwindigkeitsprobleme in den Griff bekommen.

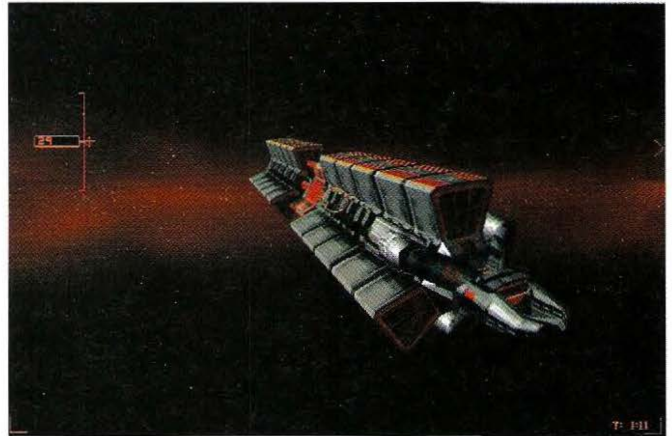

Mit UEFA möchte Ocean in der gleichen Liga spielen wie EA und Sega.


Die herrlichen Grafiken erlauben leider keine völlige Bewegungsfreiheit. Schrittweise wandert man bei Pilgrim durch die Städte.


Dieser finstere Herr, eine Hauptperson in Pilgrim, begeistert weniger durch seinen Augenaufschlag als durch die perfekt berechneten Lichteffekte.



Die komplexen und informationsbeladenen Cockpits deuten auf eine hohe Spieltiefe und hohen Realismus – wenn man bei I-War davon sprechen kann.



Riesige Raumschiffe zeichnen Infinity War aus, das trotz der Detailfülle grandiose Geschwindigkeiten erreichen kann.



Geschickte Programmierung erlaubt hohe Grafikgeschwindigkeit: I-War.

machen. Was auf den Screenshots wie ein recht pixeliges Wirrwarr aussieht, erweist sich als ziemlich flotte und flüssige 3D-Engine, bei der man den Helden aus der Verfolgerperspektive durch verwunschene Birkenwäldchen, skurrile Tempelanlagen und rotglühende Lavalandschaften dirigiert. Der Gag soll aber das sogenannte „Game Artificial Intelligence with Agents"-System sein, das den Finsterlingen in dem von Appeal entwickelten Spiel realistische Gefühlsregungen wie Angst und Ärger verleihen soll. Zur virtuellen Rettungsaktion spielt übrigens das Moskauer Symphonie-Orchester mit Chor auf. Wie eine Mischung aus Der Name der Rose und Der 1. Ritter geben sich das Ambiente und der Plot des Adventures Pilgrim. Anno 1208 spielt sich im mittelalterlichen Frankreich Dramatisches ab: Als Sohn eines Ordensbruders muß man ein geheimnisvolles Dokument nach Toulouse schmuggeln. Zu dumm, daß der Papst enormes Interesse an dem Templer-Schrieb hat und sogleich den finsteren Inquisitor Diego D'Osma auf den Flüchtigen ansetzt. Der Puzzleflut soll der Abenteuerer aus einer Ich-Perspektive mit erstaunlicher Bildqualität Herr werden. Entwickler Arxel hat speziell für diesen Titel die sogenannte CAS-Grafiktechnologie entwickelt. Das Sytem erlaubt es, 25 Frames pro Sekunde herunterzurattern und vorberechnete Sequenzen ohne Verzögerung auf den Bildschirm zu bringen. Geschrieben wurde die Mittelalter-Hatz von dem bekannten brasilianischen Autor Paulo Coelho (Der Alchimist), während man für die Grafik keinen Geringeren als den legendären Moebius verpflichtete. Wer nach dem Spiel Lust auf mehr Mittelalterliches verspürt, darf in einer kostenlos mitgelieferten Datenbank zum Thema kramen und sich über wahre Begebenheiten des dunklen Zeitalters informieren.

Iso-Rollenspiel Hexplore erscheint im Diablo-Look



Da sich die Grafik von Hexplore beliebig drehen läßt, können sich hinter Mauern keine Gegner und Fallen verbergen.



Hexplore ähnelt zwar mit der einfachen Bedienung dem Kassenschlager Diablo, es wird sich aber deutlich stärker an den Rollenspielwurzeln orientieren.

Nur 200 Jahre früher spielt das Rollenspiel Hexplore. Auch hier geht es um die Rettung der Welt. Diesmal will sich eine finstere Bruderschaft an dem Verlorenem Buch der Göttlichen Weisheit vergreifen, das in dem bis dato noch unentdeckten Garten von Eden verborgen ist. Mit dem Buch ist es ein Leichtes für die dunklen Brüder, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Der Spieler kontrolliert nun eine vierköpfige Heldentruppe aus einer isometrischen 3D-Perspektive und muß das Standardwerk der Unterwerfung zuerst finden. Entwickler Helio orientiert sich von der Spielumgebung her zwar an frühmittelalterlichen Begebenheiten, würzt das Geschehen für Geschichtsmuffel jedoch mit einer kräftigen Prise an Fantasy-Schmankerln. Also darf nicht nur gepuzzelt und geprügelt, sondern auch gezaubert werden.

Oceans Managing Director Paul Patterson freut sich schon über die baldige Veröffentlichung des PC-Lineups der Gruppe: „Seit drei oder vier Jahren hatten wir kein Portfolio, das auch nur annähernd an unser diesjähriges Produktprogramm heranreicht. Ich bin nicht nur auf die Anzahl der Titel stolz, sondern auch auf die Qualität der Produkte." Neben den genannten Titeln sollen um den Jahreswechsel noch die Fußballspiele UEFA und Matchday 3, das Cartoon-Adventure Zoiks! und das MicroMachines-ähnliche MotorMash erscheinen.



Beschreibung dieser Technik können Sie der Abbildung des „Microsoft SideWinder Force Feedback Pro" entnehmen.

Eingabegeräte

Momentan ist der "Force FX" von CH Products der einzige dieser neuen Sticks, der im Laden auf Sie wartet. Dieser Analog-Joystick ist abwärtskompatibel zu anderen CH Flightsticks, kann also auch problemlos mit Spielen betrieben werden, die kein Force Feedback unterstützen (natürlich ohne die entsprechenden Rüttelimpulse). Der wuchtige „Force FX" nutzt das I-FORCE-Protokoll der Firma Immersion und bietet softwaremäßig einige umständlich zu bedienende Testprogramme sowie ein Programmiertool an, mit dessen Hilfe man selbst gewünschte Effekte festlegen kann, wenn das Spiel keine Unterstützung anbietet. Momentan unterstützen Jet Fighter 3, Descent 2 sowie Fighter Duel (jeweils über einen Patch) den „Force FX", außerdem können Sie bei Need for Speed, Warbirds und Unnecessary Roughness in den Genuß der neuen Spieledimension kommen. Geplant ist die Force FX-Unterstützung auch bei einer Reihe weiterer noch zu erscheinender Spieletitel wie Red Baron 2 oder Flying Nightmares 2.
Voraussichtlich im Oktober wird der Konkurrent Microsoft seinen „SideWinder Force Feedback Pro" in die Händler-

Hintergrundinformation: Force Feedback

Kraftsport

Auf Basis der Force Feedback-Technologie werden in den nächsten Monaten einige neue Eingabegeräte die Spielewelt revolutionieren. Während bisher hauptsächlich Grafik- und Soundeffekte für das optimale Spielerlebnis sorgten, kommt mit der „Kraft-Rückkopplung" eine völlig neue Dimension dazu.

Durch die Force Feedback-Technik werden unter anderem Vibrations- und Rückstoßeffekte ermöglicht. Wenn Sie am Steuer eines Formel 1-Boliden sitzen und mit überhöhter Geschwindigkeit in eine enge Kurve fahren, so finden Sie sich nicht nur im Kiesbett wieder, sondern erfahren auch die sich dabei entwickelnden Kräfte an der eigenen Hand. Auch im Cockpit eines Überschall-Jets lauern nun ungeahnte Kräfte, die über den Joystick auf Sie wirken. Schließlich geht der Realismus in einem 3D-Actionspiel so weit, daß Sie die Rückstoßeffekte durch den übermäßigen Einsatz hochkalibriger Feuerwaffen zu spüren bekommen.

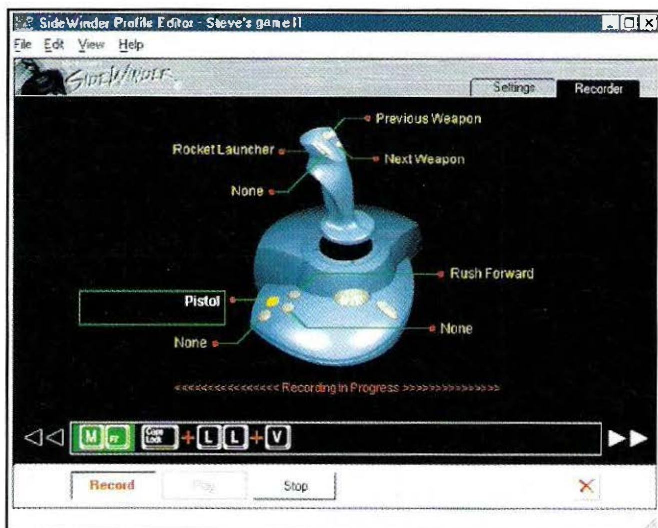
Die Technik

Um die Wunderimpulse simulieren zu können, sind diese neuen Eingabegeräte mit vielen Hardwarekomponenten vollgepackt und kommen dementsprechend schwergewichtig daher. Allen Sticks gemeinsam ist die zentrale Steuerung der Effekte durch einen eigenen Prozessor sowie das Vorhandensein von Elektromotoren, die die Übertragung der Kräfte auf den Joystickgriff übernehmen. Der eigenständige Prozessor ist dabei notwendig, um eine zusätzliche Belastung des Spiele-Rechners weitestgehend auszuschalten. Eine detailliertere

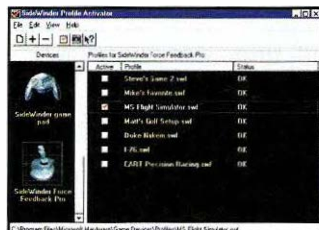
Zukünftige Spiele

Folgende Spiele sollen ohne Bugfix oder Update über Force Feedback-Unterstützung verfügen.

FIRMA	SPIEL
Activision	Fighter Squadron, Interstate '76
BMG Interactive	Zombie, Spearhead
EA	Andretti Racing
Hasbro	Beast Wars
Interplay	Die by the Sword, MDK
LucasArts	Shadows of the Empire
Microsoft	Flight Simulator 98, Anarchy, CART, Precision Racing, Fighter Ace, MS Baseball 3D, Riot
Ocean	F22 Air Dominance Fighter, F22 Total Air War
Sega	Daytona USA Deluxe
Sierra	EarthSiege3, Driver's Education, Red Baron II
Ubi Soft	POD, F1 Racing Simulation
Virgin	Sabre Ace



Die Software für den Microsoft Force Feedback Pro erlaubt eine komfortable Programmierung.



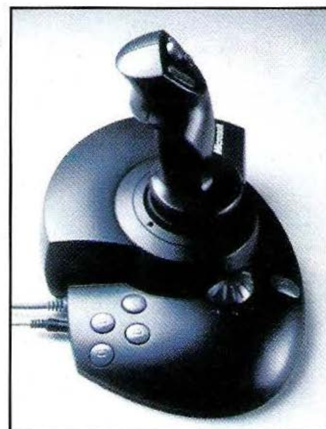
Mit dem Profil-Editor kann der Spieler Einstellungen für sein Lieblingsgame dauerhaft speichern.

regale stapeln. Diese Entwicklung aus dem Hause Microsoft stellt wohl eine der heißbegehrtesten Neuerscheinungen im Spielesektor in diesem Jahr dar. Die Vorschußlorbeeren für den „Force Feedback Pro" beruhen zum einen auf den technischen Features, welche die bisheriger Sticks in den Schatten stellen, zum anderen auf der direkten Unterstützung mit Hilfe von DirectX5. Auf der technischen Seite verspricht der Joystick durch einen schnellen Prozessor mit eigenem RAM eine hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit mit 32 zusätzlichen Effekten (wie Laser und Motoren) und durch Infrarot-Sensoren eine für SideWinder Produkte typische Präzisions-Steuerung. Im Gegensatz zum Force FX ermöglicht die DirectX-Unterstützung des Force Feedback Pro zweierlei: Zum einen stellt es für Spiele-Entwickler technisch kein Problem dar, ein Game mit Hilfe des Software Development Kits mit FF-Effekten zu versehen. Zum anderen bekommen die Spieler mit der Game Device Software ein kinderleicht zu bedienendes Programmiertool an die Hand, um Setups für die jeweiligen Spiele zu erstellen. Ein Praxistest im September wird zeigen, ob der „Force Feedback Pro" den hohen Erwartungen gerecht wird. Geplant ist ein Bundling mit den Spieletiteln Interstate '76 von Activision, Shadows of the Empire von LucasArts sowie MDK von Shiny Entertainment.

Ausblick

Bis Ende des Jahres sollen zwei weitere Eingabegeräte auf Force Feedback-Basis erscheinen. Zum einen baut ThrustMaster das Referenz-Lenkrad Formula T2 zum MotorSport GT um. Außerdem kommt von ACT Labs ein Lenkrad-System namens Force RS auf den Markt, das wie MotorSport GT auf Basis des I-FORCE-Protokolls arbeitet. Fans von Rennsimulationen dürfen sich also schon einmal die Hände reiben und auf eine weitere Steigerung der Realitätsnähe ihrer Lieblingsspiele freuen.

Thilo Bayer ■



Der SideWinder Force Feedback Pro soll im Oktober in den Handel kommen.



Ein Infrarot-Sensor erkennt, ob Sie den Stick in der Hand halten, und aktiviert daraufhin die Motoren.

Für jede Achse steht ein Servomotor bereit, um die entsprechenden FF-Wirkungen auf den Stick zu übertragen.

Der FF Pro benötigt eine eigenständige Stromversorgung und einen Gameport-Anschluß (über die Sound- oder Joystick-Karte).

Der leistungsfähige Prozessor des FF Pro steuert die gesamte Signalverarbeitung und entlastet dadurch die Rechner-CPU.

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

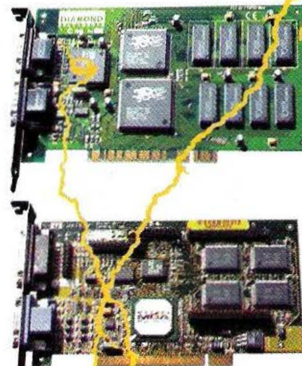
Der Morgen graute – dunkle Nebelschwaden hüllten die Landschaft in diffuses, unwirkliches Licht. Er kontrollierte noch einmal seine Ausrüstung (sind die Waffen in Ordnung?) und machte sich auf den Weg. Leicht ist ihm dieser Entschluß nicht gefallen. Aber manchmal muß ein Mann eben Dinge tun, die ein Mann eben tun muß. Aus dunklen Ecken starrten leuchtende Augen. Seine Angst war wie ein Raubtier, das nur auf einen unachtsamen Moment lauerte, um ihn zu überwältigen. Er rannte so schnell er konnte, sein Herz pochte laut, er kümmerte sich nicht um die Schreie oder flüchtigen Berührungen, die eine Gänsehaut nach der anderen erzeugten. Die Zeit drängte, und wenn er sich aufhalten ließ, würden die Folgen seine schlimmsten Erwartungen übertreffen. All sein Mut, all seine Kraft waren nötig, um sein Ziel zu erreichen. Heute schien sein Glückstag zu sein – die Verletzungen waren diesmal nicht so schlimm. Obwohl sich sein geschundener Körper nur noch ausruhen wollte, trieb er sich vorwärts. Ehe die gequälten Muskeln ihren Dienst einstellten, erreichte er mit letzter Kraft sein Ziel. Er dankte seinen Göttern, ließ sich hinter seinem Schreibtisch nieder und dachte: „Höchste Zeit, die Leserbriefe zu beantworten!"

Rainer Rosshirt

3D UND WEH

Hallo Herr Rosshirt,
da das Thema 3Dfx-Karten auf den Leserbriefseiten abgedruckt wurde, behellige ich Sie mit folgendem: So einfach wie beschrieben lief bei mir die Installation der Monster 3D neben meiner Mystique nicht. Das Diamond-Handbuch – wenn man es so nennen darf – bezieht sich allgemein auf Diamond-Karten und verweist auf eine Hilfe-Datei, die man erst nach der Softwareinstallation zu lesen bekommt. Nach Einbau der Karte und Installation der Software stürzt aber bei mir Win95 nach einem Neustart total ab (nur Reset-Taste möglich). Dann darf man im abgesicherten Modus die Software der Monster 3D entfernen. Nützt aber nichts, wegen der automatischen Hardwareerkennung. Solange man die Karte im Rechner hat, wird man beim Start zur Softwareinstallation mit anschließendem Neustart genötigt. Den kann man auch nicht verhindern (keine Option „Windows später neu starten"). Hier hilft also nur Karte wieder ausbauen und Software deinstallieren. Das Problem besteht nicht, wenn man VOR der Installation der 3Dfx-Karte im Treiber der Mystique alle 3D-Beschleunigerfunktionen abschaltet und nie wieder einschaltet (im abgesicherten Modus kann man diese Einstellungen nicht vornehmen). Ich nehme an, daß sich beide Karten unter Win95 darum streiten, wer von beiden denn jetzt beschleunigen darf. Liege ich da falsch? Jedenfalls habe ich nur dann keine Probleme, wenn ich meiner Mystique außer dem Busmastering nur die 2D-Ausgaben gestatte. Win95-Mystique-Spiele ade... Unter DOS vielleicht nicht (nicht ausprobiert). Belehren Sie mich eines Besseren, falls der Fehler bei mir oder meinem PC liegen sollte, oder – falls ich richtig liegen sollte – weisen Sie doch netterweise einmal in der PC Games darauf hin, daß man vor Installation von 3Dfx-Karten bei zusätzlich vorhandenen 2D/3D-Kombikarten unter Win95 die Beschleunigerfunktionen abschalten sollte.

MfG Franz-Wilh. Rieke



Wenn Sie eine reine 3Dfx-Karte installieren wollen, sollten Sie die 3D-Funktionen einer evtl. vorhandenen Kombikarte zuvor ausschalten.

Sie behelligen mich nicht im mindesten – im Gegenteil, ich bin recht froh über Ihre Zuschrift. Selbstverständlich haben Sie mit Ihren Ausführungen recht. Wir gingen davon aus, daß es eigentlich klar sein sollte, daß man in diesem Fall die 3D-Beschleunigerfunktion der Mystique VORHER ausschaltet. Doch diesen Test hat ein Redakteur gemacht, der täglich mit der unterschiedlichsten Hardware zu tun hat. Ihm erschien dieser Schritt als selbstverständlich und nicht weiter der Erwähnung wert.

Dies war offensichtlich eine falsche Annahme. Um so mehr freue ich mich über Zuschriften wie die Ihre, die uns auf unsere Denkfehler aufmerksam machen.

FRAUEN-FRAGEN

Hallo, mein Lieber...
Erst mal muß ich sagen, daß Euer Magazin einfach toll ist, besonders das PostScript gefällt mir. Allerdings mißfällt mir eines doch sehr: Die Jungs haben bekommen, was sie wollten, nämlich die Petra-Poster. Und wir Mädels? Ich als solches bestehe auf Gleichberechtigung, ergo: Ein Rainer-Poster muß her!
Monkey Island war und ist eines meiner Lieblingsspiele. Aber ich verstehe nicht, was an der Comic-Grafik von MI3 so toll sein soll. Die ersten beiden Teile hatten viel mehr Charme!
Was ist denn mit „Heart of Darkness" los? Vor ein paar Monaten gab es in diversen



Von Virgin auf unbestimmte Zeit verschoben: Heart of Darkness

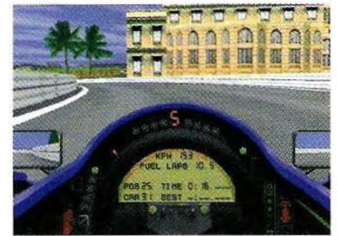
Magazinen (natürlich habe ich nur Eures gelesen!) Artikel darüber, und nun ist es bei Euch aus der Vorschau-Liste weggefallen!
Warum testet Ihr eigentlich nur die alten Prozessoren von AMD und Cyrix? Ich möchte mir demnächst einen neuen PC kaufen, und es interessiert mich daher mehr, ob die Spiele auf deren neuen Prozessoren laufen. Hoffentlich stimmen noch mehr weibliche Wesen mit ein, wenn es um unser Rainer-Poster geht, und falls Du dich nicht traust: Aussehen ist nicht alles, was für mich zählt!
Mach weiter so, Dein Dich liebendes Groupie

Melanie Pochmann

Rainer-Poster? Ganz abgesehen davon, daß ich mich mit konstanter Boshaftigkeit jeglichen Versuchen einer bildlichen Ablichtung widersetzt habe und weiterhin widersetzen werde, bin ich nicht der Meinung, daß eine Abbildung meinerseits eine Bereicherung unseres Magazins wäre, was ich auch schon mehrfach angedeutet habe. Erfreut Euch doch lieber an den Anblicken meiner durchaus sehenswerten Kollegen. Es macht mir jedoch Mut, daß Aussehen für Dich nicht alles ist. Sollten wir in Verbindung bleiben?
Monkey Island ist wirklich ein Phänomen der Softwaregeschichte. Ich konnte schon mehrfach feststellen, daß Frauen Guybrush lieben (wie wäre es mit einem Guybrush-Poster?), was wohl daran liegt, daß er niedlich ist und außerdem zarte Bande zu Elaine hat. Rincewind kann mit so etwas nicht dienen, und zudem stört der komische Hut. Dies sind nicht etwa meine Aussagen, sondern tiefe Erkenntnisse, gewonnen in vielen zwischengeschlechlichen Gesprächen. Deiner Meinung, die ersten beiden Teile hätten mehr Charme, schließen sich auch in der Redaktion die meisten Deiner Geschlechtsgenossinen an. Aber ich denke, Ihr solltet zuerst einmal den dritten Teil probespielen (Demo in dieser Ausgabe), um Euch ein Urteil zu bilden. „Heart of Darkness"... was soll ich dazu schreiben? Virgin hat es auf unbestimmte Zeit verschoben. Zu diesem Thema kann ich momentan nur mit den Schultern zucken und ratlos gucken, was mir nicht besonders gut steht. Thema Hardware: Hier wird sich in nächster Zeit recht viel verändern. Vertrau mir! Groupie? Ich habe ein Groupie? Um eine Illusion reicher grüßt: RR

REALISMUS

Hallo Rainer!
Ich hoffe, daß Du meinen Brief abdruckst, denn ich habe folgendes Anliegen: Einige Spielehersteller könnten wirklich etwas mehr Wert auf Realismus legen – ganz speziell bei Rennsimulationen wie Grand Prix 2. Ich glaube, dieses Spiel hat gar keine KI. Die Wagen fahren immer dieselbe Linie. Ich habe noch nie gesehen, daß sich zwei Wagen selbständig, ohne Einfluß des Spielers, rammen und so einen Schaden verursachen. Aber das Schlimmste ist doch, daß bei keinem Rennen, auch wenn nur noch ein Auto auf der Strecke ist, jemals ein Rennabbruch eintreten würde. In der Anleitung steht zwar, daß die rote Flagge einen Rennabbruch hervorruft, aber das tritt im Spiel niemals ein. Es gibt auch keine Pace-Car-Phase, was bei Indy Car 2 noch einigermaßen gut gelungen ist. In der Realität ist es auch so, daß die Autos langsamer fahren müssen und Überholverbot herrscht, wenn die gelben Flaggen draußen sind. Und es wäre doch schön (weil realistischer), wenn einem während eines Überholvorgangs plötzlich der Reifen platzt, der schon seit drei Runden Blasen schlägt. Oder was ist, wenn man gerade in die Boxengasse einbiegen will (zum Nachtanken), und plötzlich sieht der Fahrer Rauch um sich und bekommt über Funk mitgeteilt, daß sein Motor den Geist aufgegeben hat. Vielleicht findet es nicht jeder gut – gerade in der vorletzten Runde



Wie realistisch muß bzw. darf ein Rennspiel sein.

– daß sich die ganze Mühe, die man sich gemacht hat, plötzlich nicht mehr lohnt, weil Villeneuve Schumacher reingefahren ist und dadurch eine Massenkarambolage verursacht hat und weil der Rennleiter deswegen jetzt die rote Flagge schwenkt.

Mit freundlichen Grüßen:
Dominik Diesig

Realismus mag ja etwas ganz Schönes sein, aber ob er unbedingt für Spiele das Maß aller Dinge ist, wage ich zu bezweifeln. Spiele sollen doch eigentlich in erster Linie unterhalten. Durch zu viel Realismus besteht jedoch die Gefahr, daß der Spaß auf der Strecke bleibt. Ich persönlich kann genau aus diesem Grund Flugsimulationen nicht ausstehen. Das ist oft kein Spiel mehr – das ist echte Arbeit. Gemeinhin wird man jedoch für Arbeit bezahlt und muß sie sich nicht selber kaufen. Realismus hin oder her – sollte ein Rennspiel (man beachte die Bezeichnung „Spiel") das von Dir beschriebene Szenario mit mir veranstalten, würde diese CD sicher einen kurzen Abstecher über meinen Balkon hinweg machen, der unweigerlich mit einer Notlandung auf dem Gullideckel enden würde. Da ich nicht vorhabe, meinen Beruf zu wechseln, um Rennfahrer zu werden (ich würde in diese rasenden Briefbeschwerer eh nicht hineinpassen), bin ich schon zufrieden, wenn ich etwas Kurzweil geboten bekomme. Eine Ausbildung will ich lieber nicht machen. Versteh' mich nicht falsch: Realismus in

einer Simulation ist etwas sehr Positives, doch sollte man ihn nicht höher bewerten als den Spielspaß. Wenn Deine Meinung Schule machen würde, müßte ich dann auch in einem Action-Spiel nicht nur damit rechnen, von den bösen Aliens vor dem Kino eliminiert zu werden, sondern kann auch vor Schreck an einem Herzinfarkt sterben? Zwingt mich bei „Outlaws" nicht eine gegnerische Kugel in die Knie, sondern eine böse Diarrhö? Lande ich bei „MotoRacer" auf dem letzten Platz, nicht weil ich wie eine Schnecke fahre, sondern weil die Polizei mein Kraftrad wegen eines nicht serienmäßigen Auspuffs aus dem Verkehr zieht? Schauderhafte Vorstellungen. Ich spiele doch gerade deshalb am Computer, weil ich zeitweilig NICHTS mit der Realität zu tun haben möchte. Doch dies ist nur meine Meinung. Was sagen eigentlich unsere Leser dazu?

GEWALT-D RSTEL-LUNG

Sehr geehrter Herr Rosshirt, ich nehme Bezug auf den Leserbrief von Emanuel Ehrensperger in der PC Games Ausgabe 9/97. Dieser forderte eine neue, sachliche Diskussion über „Gewalt in Computerspielen", die ich begrüße und fortführen möchte. Ein wichtiger Aspekt ist, daß wir unseren kritischen Blick nicht nur auf Computerspiele einengen sollten, sondern auch einen Vergleich mit anderen Medien ziehen müssen, wie beispielsweise dem Fernsehen. Die Mehrzahl der Berichte dieses Mediums äußern sich häufig recht negativ über Gewalt beinhaltende Computerspiele. Ich rege an, diese Gewalt einmal mit der Gewalt in fiktiven Spielfilmen zu vergleichen, die bekanntermaßen auch im Fernsehen ausgestrahlt werden. Außerdem stellt sich die Frage, ob eine Altersbeschränkung sinnvoll ist, wenn wir aus dem Leserbrief von Herrn „Surfdepp" erfahren müssen, daß dieser sich solche Spiele trotzdem ohne weiteres besorgen kann (Vergleich: Legalisierung von Drogen).

In diesem Zusammenhang schreiben Sie, Herr Rosshirt, daß die meisten Menschen zwischen „Film/Spiel und Wirklichkeit" unterscheiden können, ein wichtiger und richtiger Sachverhalt, dessen Begründung es streng genommen nicht bedarf, vorausgesetzt man stellt die Leistungen der Aufklärung nicht in Frage, denn „die Mündigkeit des Bürgers" dürfte auch heute noch ihre Geltung besitzen. Dies gilt auch für „nicht volljährige Bürger", da diese auch vor dem vollendeten achtzehnten Lebensjahr „mündige Bürger" sind, insofern sie sich vor ihrem Gewissen selbst verantworten müssen, dies können erziehungsberechtigte Personen ihnen keineswegs abnehmen. Gewalttätigkeit und Gewaltverbrechen werden nicht von 3D-Spielern oder von C&C-Spielern verübt, sondern

von Menschen, die ihre Taten nicht durch solche Spiele legitimieren können, sondern die ihr Handeln selbst bestimmen und dieses vor sich selbst und anderen Menschen rechtfertigen müssen.
Folgerichtig schreiben Sie, daß es eine üble Mär sei, daß „aggressive Spiele/Filme aggressiv machen". Die Verwurzelung der Gewalt ist viel tiefer zu suchen, nämlich in gesellschaftlichen Strukturen und sozialpolitischen Entscheidungen. Wenn wir dies einsehen, die Probleme an der Wurzel packen und versuchen, diese zu lösen, wird die folgende Generation nicht mehr so gewaltbereit sein als bisher, nicht aber, wenn wir Spiele, die Gewalt beinhalten, verbieten.
Ich würde mich freuen, wenn Herr Ehrensperger als gläubiger Christ seine Thesen überdenken und seinen ggf. veränderten Standpunkt erneut manifestieren könnte.
Ich gratuliere ganz herzlich zum 5jährigen Jubiläum der PC Games und wünsche weiterhin viel Erfolg!

Günter Daniel Rey

Eigentlich dachte ich, dieses Thema beenden zu können, was (wie schon so oft) ein Trugschluß war. Ich finde es schade, daß es sich viele Leute gerade bei diesem Thema viel zu einfach machen. Leider geht mein Vorwurf auch an Herrn Ehrensberger nicht ganz spurlos vorüber. Wenn wieder einer dieser grauenhaften Vorfälle, die bei der Regenbogenpresse wegen regen Interesses überaus beliebt sind (!), seine Kreise zieht, hört man wieder diese Stimmen, die uns einreden wollen, daß Computerspiele/Videos unserer Jugend die Hemmschwelle zur Gewalt nehmen. Ich kann – und will das nicht glauben. Hat ein Spiel/Film mehr Einfluß auf einen Jugendlichen als seine Erziehung? Schwer vorstellbar, wenn man Erziehung ernst nimmt. Selbstverständlich suchen sich Jugendliche immer ein Vorbild – und wenn es weder von der Gesellschaft noch von den Eltern angeboten wird, sucht der Kleine es sich eben vorzugsweise aus gängigen Filmen, oder wo immer er es sonst findet. Dies kann wirklich zu einer gewissen sozialen Desorientierung führen. Jedoch wäre es dann Unfug, die Schuld dem Film in die Schuhe zu schieben. Den Schwarzen Peter haben in diesem Fall die Eltern und/ oder die Gesellschaft – sprich wir alle. Wenn ein Vorbild, das aus kommerziellen Gründen entstanden ist, angenommen wird, ist bereits vorher etwas schiefgegangen. Aber es ist ja so viel einfacher, auf die bösen Spiele/Filme zu schimpfen. Ebenso unsinnig wäre es zu glauben, etwas durch Verbote verhindern zu können. Ich kenne kein Beispiel, bei dem dies funktioniert hätte. Verbote sind so etwas wie Krücken für die Gesellschaft – und davon haben wir doch schon wahrhaftig mehr als genug. Wir sollten dafür sorgen, daß es nicht noch mehr werden müssen.

DER GEIER

Hallo PC Games,
zur Abwechslung habe ich mal einen Vorschlag aus der Programmierer-Ecke unter Eurer Leserschaft. Warum veranstaltet Ihr eigentlich keinen Wettbewerb, in dem Ihr eine Art „Leserspiel des Monats" krönt? Es gibt bestimmt einige Hobbyprogrammierer unter Euren Lesern, die etwas Ansehnliches zustandebringen könnten! Es müßte natürlich auch ein gewisser materieller Anreiz vorhanden sein, sich mehrere Monate lang dafür hinzusetzen. Allerdings auch nicht zu viel – schließlich sollten ja Nicht-Profis teilnehmen. Vielleicht sind 5000 Mark angemessen? Die Spielefirma interessiert sich für den Nachwuchs, und wer weiß, vielleicht findet sich ja noch das eine oder andere Talent. Auf jeden Fall wäre der Wert Eurer CD damit gesteigert.

Holger Arnold

Natürlich würde dies den Wert unserer CD steigern – exakt um 5000 Mark. Dieses Geld müßten wir allerdings auf den Preis umrechnen. Ich denke nicht, daß es sinnvoll ist, in dieser Rubrik mit Geld zu wedeln. Wir bieten ein Forum, in dem Leser beweisen können, daß sie ein brauchbares Spiel auf die Beine stellen können; außerdem kann man hier seinen Namen bekannt machen und bei Angabe einer Adresse auch viele Anregungen bekommen. Von Ruhm und Ehre ganz zu schweigen. Dies alles mit schnödem Mammon zu verunzieren liegt uns fern.

THEMA DES MONATS

Welche Prozessoren sind Alternativen zu dem (recht teuren) Produkten von INTEL? Habe ich Nachteile zu befürchten? Laufen alle Spiele auf den Prozessoren von Cyrix oder AMD?

Jens Schneider

Cyrix 6x86 ist technisch überholt und kann eigentlich nicht mehr empfohlen werden. Cyrix 6x86M2 ist zwar technisch auf der Höhe und im Vergleich zu den Produkten von Intel sehr preiswert, aber leider nicht 100% kompatibel, weil er nicht vollständig den Pentium-Befehlssatz unterstützt. Den User, der hauptsächlich Anwendungen startet, mag dies nicht sonderlich interessieren, er kann mit dem Cyrix durchaus glücklich werden. Wer seinen Computer vorwiegend für Spiele nutzt, sollte sich die Anschaffung jedoch sehr genau überlegen. Für diverse Spiele kommen Cyrix-Patches in Frage, die dann zwar das Kompatibilitätsproblem beseitigen, aber diese Patches sind eben nicht für jedes Spiel verfügbar. Anders sieht es mit dem AMD K6 aus – inzwischen bis 266 MHz erhältlich und 20-25% preiswerter als das Produkt von Intel. Da AMD ein Codesharing-Abkommen mit Intel hat, ist der K6 im Prinzip voll kompatibel. Hatte er anfangs leichte Wärmeprobleme, sind

diese inzwischen spurlos beseitigt. Um etwas zum Pentium 2 zu sagen, ist es nach Meinung unseres Technikers noch zu früh. Hier heißt es erst einmal abwarten. Generell gilt jedoch: Lieber ein hochwertiges Markenmainboard (z. B. Asus, Gigabyte) kaufen, als ganz auf mehr Prozessorpower zu setzen. Ein gutes Mainboard bringt mehr als eine etwas schnellere CPU.

TIEFFLUG

Hallo RR!
Obwohl wir schon seit langem treue PC Games-Leser sind, haben wir uns schon immer gefragt, ob diverse Zeitschriften dafür bezahlt werden, gute Wertungen für Soft- oder Hardware zu geben. Wenn dieser Leserbrief nicht in der nächsten PC Games erscheint, wissen wir also ganz genau, daß diese Vermutung stimmt. Wenn Du Dich fragst, wie wir darauf gekommen sind, dann lautet die Antwort: Wir haben einfach in Computergeschäften danach gefragt, ob dies der Fall sein kann. Die stimmten uns nur zu. Welche Ralos testen bei Dir Spiele?

Mit freundlichen Grüßen: Sebastian und Christian

Wieder einmal ein Paradebeispiel unter der Rubrik „Schmerzhafte Logik". Was eine Veröffentlichung dieses Unfugs mit der aufgeworfenen Frage zu tun hat, vermag wohl nur der Schreiber dieser Zeilen zu erklären. Wie zudem jedem bekannt ist, arbeiten in Computergeschäften nur allwissende heilige Männer, Schamanen und Seher, die bestimmte Sachverhalte aus den Innereien von Computern lesen können. Während ich mich frage, was um alles in der Welt denn „Ralos" sein könnten, mache ich mich auf die Suche nach meinen Magentabletten, die Worte meiner Mutter („Lern' was Gescheites!") im Ohr.



ANFRAGE

Sei gegrüßt, Du... (über weite Strecken hinweg wegen Überschleimung gekürzt. Anm. v. RR)
Die Demos, Updates, Reportagen auf der CD sind meistens genial, aber bei den Lesereinsendungen hätte ich dann doch noch einen Vorschlag zu machen. Ich habe es einfach mal gewagt und eine Diskette – bestückt mit ein paar Musikmodulen und Grafiken – an Euch geschickt (oops... großer Fehler! Ich werde bestimmt erschossen!). In Eurem Coupon ist allerdings nur die Rede von Levels, Programmen und Cheats.

Tschüs: Nick

Ich schieße nur sehr selten auf Leser! Abgesehen davon finde ich Deine Idee eigentlich recht gut. Ich kann mir auch vorstellen, daß etliche Leser nicht abgeneigt wären, auch Musik und Grafiken angeboten zu bekommen. Ich warte auf die Stimme des Volkes...

RANKING

PC Games empfiehlt

Mit einem frischen Anstrich versehen und bereinigt um einige Altlasten präsentiert sich unsere Aufstellung der besten PC-Spiele aller wichtigen Genres. Einzige Änderung in diesem Monat: Das ein Jahr alte Links LS von Access wurde durch den Thronfolger mit dem Zusatz „1998 Edition" ersetzt (siehe Test in dieser Ausgabe).

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicraProse	4/96

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	Novalogic	5/97

Panzer

Armored Fist	Novalogic	1/95

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Timeshock	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

3D-Action

MDK	Shiny	4/97
System Shock	Origin	11/94
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland: Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA: Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz: Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titelgestaltung: Simon Schmid

Titel: © Interplay

Werbeleiterin: Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement: PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:
Gisela Barsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)


Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 228.880 Exemplare

Hotlines

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 15^{00}-18^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 10^{00}-12^{30}, 14^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  0221-61 2352 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  0043-3 6872 4147 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 52 41-94 64 80 — Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  0208-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2270961 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  0 52 41-98 6010 — Mo-Fr 11^{00}-13^{30}, 14^{00}-18^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3380033 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Inserenten

Action/Sportspiele

4-4-2	Virgin	Fußball-Simulation	Oktober 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Fußball-Simulation	3. Quartal 97
Agent Armstrong	King of the Jungle	Jump&Run	Oktober 97
Battletech: MechCommander	Brøderbund	Action	3. Quartal 97
Daikatana	Ionstorm	3D-Action	1. Quartal 98
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98
Earthsiege 3	Sierra	Action	November 97
FIFA Soccer 98	EA Sports	Fußball-Simulation	4. Quartal 97
FIFA 98: Road to World Cup	EA Sports	Fußball-Simulation	4. Quartal 97
Forsaken	Probe	3D-Action	Oktober 97
Great Courts 3	Blue Byte	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Half-Life	Sierra	3D-Action	November 97
[redacted]			
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action	3. Quartal 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	3. Quartal 97
Machine Hunter	Eidos Interactive	Action	August 97
MageSlayer	Raven Software	Action	4. Quartal 97
MechWarrior 3	MicroProse	Action	November 97
NBA Live 98	EA Sports	Basketball-Simulation	4. Quartal 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	September 97
NHL Hockey 98	EA Sports	Eishockey-Simulation	4. Quartal 97
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	1. Quartal 98
Panzer Dragoon 2	Sega	Action	Januar 98
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run	3. Quartal 97
Resident Evil	Virgin	3D-Action	September 97
Sega Rally MMX	Sega	Rennspiel	September 97
Sega Touring Car	Sega	Rennspiel	Februar 98
Shadows of the Empire	LucasArts	Action	4. Quartal 97
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97
Turok	Acclaim	Action	4. Quartal 97
Under Pressure	Reaktor Media	3D-Action	1. Quartal 98
Virtua Fighter 2	Sega	Beat 'em Up	September 97
Winter Sports	Sega	Sportspiel	Januar 98
Wing Commander Prophecy	Origin	Action	4. Quartal 97

Adventure/Rollenspiel

AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	August 97
Baphomets Fluch 2	Revolution Software	Adventure	September 97
Birthright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	4. Quartal 97
Buccaneer	Mind cape	Adventure	Oktober 97
Crucible	Maxis	Adventure	September 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97
Dark Earth	Mindscape	Adventure	3. Quartal 97
Drowned God	Inscape	Adventure	September 97
Floyd	Adventure Soft	Adventure	Augustl 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Jack Orlando	Topware	Adventure	September 97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Sierra	dventure	Dezember 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Oktober 97
Legacy of Kain	Activision	dventure	August 97
Little Big Adventure 2	Adeline	Adventure	August 97
LMK	Attic	Rollenspiel	3. Quartal 97
Myst 2: R ve	Brøderbund	Adventure	September 97
Obsidian	Rocket Science	Adventure	September 97
Poison Pawn	Access	Adventure	1. Quartal 98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	4. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 98
Riverworld	Cryo	Adventure	3. Quartal 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	1. Quartal 98
Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	4. Quartal 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97
The Gatherer	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Titanic	Bomico	Adventure	September 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 97
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	November 97
Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure	September 97

Game It! PRÄSENTIERT GAME HITS

Die genauen Release-Termine für den heißen Herbst und den noch heißeren Winter werden vermutlich erst auf der ECTS in London bekanntgegeben. Bis dahin lassen sich die Labels nur auf Quartals-Angaben festlegen. Soweit die ungefähren Erscheinungstermine bereits feststehen, haben wir sie auf dieser Seite zusammengefaßt und nach Genres sortiert. Bis zur nächsten Ausgabe müßte geklärt sein, welche Titel definitiv noch vor Weihnachten auf den Markt kommen.

Simulationen/Rennspiele

Amok	GT Interactive/Terratools	Simulation	3. Quartal 97
Armored Fist 2.0	Novalogic	Panzer-Simulation	August 97
CART – Precision Racing	Microsoft	Rennspiel	Dezember 97
Condemned	Acclaim/Probe	Simulation	4. Quartal 97
Confirmed Kill	Eidos Interactive	Simulation	3. Quartal 97
Daytona USA Deluxe Edition	Sega	Rennspiel	Oktober 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
Dogfight	Activision	Simulation	August 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97
F1 Racing Simulation	Ubisoft	Rennsimulation	September 97
F-22 Raptor	Novalogic	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Oktober 97
Flying Nightmares	Eidos Interactive	Simulation	Oktober 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
GT Racing 97	Ocean	Rennspiel	August 97
iF22 ASF	Interactive Magic	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	Flugsimulation	4. Quartal 97
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MS-Flugsimulator 8.0	Microsoft	Flugsimulation	4. Quartal 97
Offroad Racing	Sierra	Rennspiel	Oktober 97
Police Quest SWAT 2	Sierra	Simulation	November 97
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	November 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Oktober 97
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Eagle Software	Kampfflugzeug-Simulation	September 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	4. Quartal 97
SODA Offroad Racing	Sierra/Papyrus	Rennspiel	4. Quartal 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
TFX 3: F22	DID	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97
Viper	GT Interactive	Simulation	3. Quartal 97

Strategie/Wirtschaft

Age of Empires	Microsoft	Aufbau-Strategiespiel	Oktober 97
Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	3. Quartal 97
nno 1602	Sunflowers/MAX Design	Aufbau-Strategiespiel	Oktober 97
Citizens	Cranberry Source	Strogegie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Close Combat 2: Die Brücke von Arnheim	Microsoft	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Cyberstorm 2	Sierra	Strategie (rundenbasiert)	Oktober 97
Dark Omen	Mindscape	Strategie (Echtzeit)	November 97
Dark Reign	Activision	trategie (Echtzeit)	Oktober 97
Demonworld	Ikarion	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Dominion	7th Level	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Se ber 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	3. Quartal 97
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	Oktober 97
Herrscher der Meere	Attic	Wirtschaftssimulation	September 97
Imperialismus	SSI	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Incubation	Blue Byte	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Lords of Magic	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Mayday	Media Publishing	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Mech Commander	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97
Monopoly Star Wars Edition	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Oktober 97
Myth	Bungie Software	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Outpost 2	Sierra	Strategie (Echtzeit)	September 97
Pacific General	SSI	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Panzer '97	SSI	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Plague	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	März 98
Populous 3: The Third Coming	Electronic Arts	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Siege	Konami	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 97
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Total Annihilation	Cavedog	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Warwind 2	SSI	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Worms 2	Team 17	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97

COMING UP!

ANNO 1602

Den inzwischen zur lieben Gewohnheit gewordenen 16-Seiter widmen wir in der nächsten Ausgabe der wohl richtungsweisendsten Wirtschaftssimulation, die in diesem Jahr auf den Markt kommt: Anno 1602, eine Gemeinschaftsproduktion von Sunflowers (Aufschwung Ost, Die Fugger 2) und MAX Design (Burntime). In der Beilage erfahren Sie wirklich alles über ein Spiel, das durchaus das Zeug zum Siedler 2-Nachfahren hat.



TAG DER ABRECHNUNG

Vorbei die Zeiten der vollmundigen Versprechungen: Im Oktober kommt es zum Showdown der Echtzeitstrategiespiele. Zugesagt wurden u. a. Testversionen von Dark Colony (Acclaim), Dark Reign (Activision), Total Annihilation (Cavedog/GT Interactive), Akte Europa (Virtual X-Citement/Eidos Interactive), Conquest Earth (Eidos Interactive), Leviathan (The Logic Factory), Age of Empires (Microsoft) und Outpost 2 (Sierra).



FLOYD

Adventure Soft produziert Adventures, und zwar verdammt gute. Simon the Sorcerer 1 und 2 zählen zu den Evergreens dieses Genres – nicht zuletzt wegen der professionellen Animationen, den zündenden Kalauern und der perfekten deutschen Synchronisation. Das sollte im Falle von Floyd nicht anders sein: Der gerenderte Grünling aus dem All verkürzt Ihnen vier CD-ROMs lang die Wartezeit auf Simon 3. Besser als Baphomet Fluch 2 und Monkey Island 3?



INCUBATION

Wie ein rundenbasiertes Strategiespiel heutzutage auszusehen hat, demonstriert Blue Byte: Mit der Technologie von Extreme Assault und der Atmosphäre des Battle Isle-Universums bringt Incubation alle Voraussetzungen mit, um im Genre der optischen Rohrkrepierer neue Qualitätsmaßstäbe zu setzen. In wenigen Wochen ist die „Inkubationszeit" zu Ende: Strategie-Fans dürfen dem Test bereits jetzt entgegenfiebern.



TIPS & TRICKS

In Vorbereitung sind u. a. Komplettlösungen zum Zeichentrick-Adventure Baphomet's Fluch 2 und zu Beast & Bumpkins, dem Aufbau-/Echtzeitstrategiespiel von Electronic Arts.

AUSSERDEM:

NHL Hockey 98: EA Sports mobilisiert seine 3Dfx-„Schlägertrupps": Ist NHL Hockey 98 wirklich das Nonplusultra im Eishockey-Bereich?

F1 Manager Professional: Ohne FIA-Lizenz, aber mit vielen neuen Features: Software 2000 enthüllt den F1 Manager 96-Nachfolger.

Hattrick! Wins: Ist Anstoß 2 noch zu toppen? Ikarion meint: Ja. Wir meinen: Schau'n mer mal – Ergebnisse in jedem Fall in der nächsten Ausgabe.

Flight Unlimited 2: Was kann Looking Glass dem Microsoft Flugsimulator 98 und Sierras Pro Pilot entgegensetzen?

Fallout: Ausnahme- oder Ausfallerscheinung? Interplays Rollenspiel peilt mit Fallout die Diablo-Zielgruppe an.

Die PC Games Ausgabe 11/97 erscheint am 1. Oktober 1997

Index

T = im Tips & Tricks-Teil
Bugfix, Demo = auf der Cover-CD-ROM